LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE INTERNET

netmaní@

AÑO I- Número 7

550 Ptas.

http://www.addict.com/ATN/Sonic_Lodge/register.html

VRML

Fábrica de mundos virtuales

http://bug.village.virginia.edu



netmaní@ Año I - Número 7 - Septiembre 1996

home page



A lo largo de los tiempos, la humanidad ha creado espacios en los que habitar o ha adaptado a sus necesidades los existentes. "Si el espacio y los lugares son tan importantes para el hombre y sus civilizaciones, Internet que es un reflejo de la humanidad, debería ser tan expresiva en aspectos arquitectónicos como lo es con sus textos", afirma Mark. D. Pesce, artífice del lenguaje VRML, una herramienta para crear mundos virtuales en la Red a la que dedicamos este mes un interesante artículo de portada. Vivimos en un momento, en el que todavía no se han definido y generalizado las herramientas de trabajo en Internet, comúnmente conocido como "guerra de los estándares" y son dos los productos que compiten por el podium al mejor navegador: el internacionalmente conocido Netscape y el recién nacido Microsoft Internet Explorer 3.0. En la sección Paso a Paso desmontamos pieza a pieza la última herramienta de la fábrica Gates, además, en castellano. La seguridad es, sin duda, un tema que nos preocupa a todos los cibernautas. A medida que crece Internet aumentan las posibilidades de realizar transacciones comerciales y con ellas la preocupación por la confidencialidad de los datos personales de los usuarios. Un reportaje interior nos desvela los diferentes sistemas de pago y protocolos para realizar nuestras compras a través de la Red con toda seguridad. Hasta el próximo número.

netmaní@

Edita **HOBBY PRESS, S.A.** Presidente: **Maria Andrino** Consejero Delegado: **José I. Gómez-Centurión** Subdirectores Generales: **Domingo Gómez, Amalio Gómez**

Director: **Domingo Gomez** Directora Adjunta: **Cristina M. Fernández** Director de Arte: **Jesús Caldeiro** Autoedición: **Juan Lurguie** Redacción: **Montserrat Fernández** Secretaria de Redacción: **Laura González** Directora Comercial: **Maria C. Perera** Departamento de Publicidad: **Maria José Olmedo** Coordinación de Producción: **Lola Blanco** Departamento de Sistemas: **Javier del Val** Fotografía: **Pablo Abollado** Colaboradores: **Ernesto Martí, Alvaro Egea, Diego Gómez, Isaac Jiménez, Guillermo BT y Angel Luis Pinazo.**

Redacción y Publicidad: C/ De los Ciruelos, nº 4, San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid) Tel 654 81 99 / Fax: 654 86 92 Imprime: **Pentacrom S.L.**, Miguel Yuste 33, 28037 Madrid, Tel. 304 70 70 Fax 304 25 70 Distribución y Suscripciones: **HOBBY PRESS, S.A.**, Tel 654 81 99., S.S. de los Reyes. Madrid. Transporte: **Boyaca**, Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. **NETMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Deposito legal: M-4153-1996

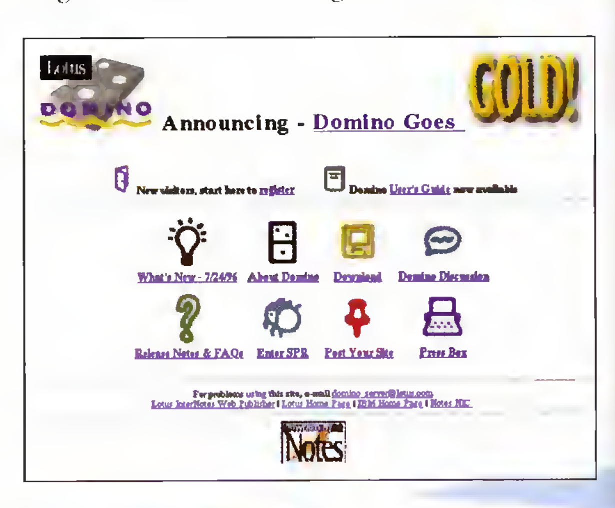


Dominar la Red con Lotus



Lotus ha presentado su estrategia para Internet bajo la denominación Domino. La Compañía pretende conseguir un servidor Web basado sólo en estándares de Internet, así como una línea especializada de servidores, clientes y herramientas Web que saquen partido de la tecnología de Notes. Recordemos que Lotus comenzó su estrategia de la Red con la entrega inicial del InterNotes Web Publisher el pasado mes de mayo, tras el que aparecieron varias versiones. Se espera que a lo largo del mes de septiembre la empresa comience la entrega de Notes 4.5 que incorpora la tecnología del servidor Domino en el nuevo cliente Notes 4.5 con calendarios y concertaciones integradas, acceso directo al Web y soporte para módulos Java y plug-ins de Internet.

Más información en la dirección de Internet: *http://domino.lotus.com.*



Libros

El gran libro de HTML



Joachim Schwarte
Marcombo
446 Págs.
4.900 Ptas.
****

Con este libro, cualquiera puede publicar en Internet. Las explicaciones paso a paso transmiten los conocimientos básicos para poder crear páginas con autonomía y un diseño ingenioso y claro. El texto se acompaña con un CD con más de 200 accesos a las más atractivas Webs de la Red que animan a tener una propia. Cuenta también con editores y material gráfico.

Cine en Internet





Beatriz Parra Pérez
Anaya Multimedia
192 Págs.
995 Ptas.
**

Este es uno de los primeros títulos de la nueva colección que Anaya Multimedia ha sacado al mercado bajo el título Guías de Navegación. El lector encontrará en ellas clasificadas, de manera temática, las direcciones de Internet más originales y ricas en contenido, de entre los millones de servidores de información. En este caso encontraremos organizaciones de cine, Estudios, Festivales, críticas, etcétera.

Videoconferencia desde el PC



Intel Corporation y Telefónica han comenzado la comercialización de un nuevo equipo personal de videoconferencia sobre PC denominado ProShare Video System 200, versión 2.0. El lanzamiento de este sistema, enmarcado en la estrategia de Telefónica para promocionar la Red Digital de Servicios Integrados (RDSI) impulsará el uso de la videoconferencia en el ámbito tanto doméstico como profesional. ProShare Video System 200 permite transmitir audio, vídeo y datos, desde un ordenador con la presencia de hasta 24 participantes en el auditorio virtual. El coste de la transmisión de una videoconferencia es exactamente igual al de una llamada de teléfono convencional y el precio de ProShare Video System 200 es de 225.000 pesetas. Se requiere como mínimo un ordenador 486DX2 a 66 Mhz (Pentium recomendado) y conexión a un acceso básico RDSI de Telefónica.

Más información en *http://www.intel.com/comm-net/proshare*

Traductor automático



Globalink, Inc acaba de presentar un nuevo producto que permite al usuario traducir documentos del inglés al español o viceversa, de una manera fácil y fiable. Telegraph permite crear documentos nuevos o insertar texto escaneado, correo electrónico o información de Internet, importar archivos de procesadores de textos tales como Microsoft Word, MS Write, formatos ASCII, RTF, etc. e incluso se puede integrar como una opción del menu en Word o WordPerfect y traducir documentos directamente con el ordenador. La característica del diccionario ampliable, con la que cuenta Telegraph, permite la creación de nuevos diccionarios para temas específicos y usar diccionarios múltiples asegurando el control sobre la terminología. Para aquellos clientes que buscan una solución para su empresa, el producto incluye MTAPI (interfaz para programación de aplicaciones de traducción automatizada) y una versión de la servidora OLE. Con estas herramientas, los sistemas internos se pueden integrar a la tecnología de Globalink para el procesamiento automático del texto. Por ejemplo, se podría usar Telegraph para instalar un servidor interno para procesar el correo electrónico al inglés antes de reenviarlo a su destinatario.
El precio de Telegraph es de 139.900 pesetas y la actualización para los usuarios de Power Translator Profesional 5.0 es de 29.000 pesetas.

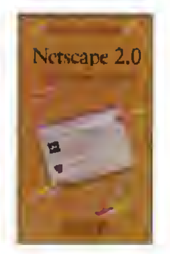
Mundos virtuales en Internet

RTZ Virtual Worlds, mayorista de los productos de Realidad Virtual Superscape para España, ha lanzado en Internet la primera página Web desarrollada con la tecnología de Realidad Virtual (*http://www.rtzvirtual.es*) La incorporación en Internet de esta tecnología supone un salto cualitativo sin precede es en la forma de presentar la información en la World Wide Web, ya que se puede presentar en forma de mundo virtual abriendo nuevas posibilidades en Internet en campos como la formación a distancia, la promoción de productos comerciales o el entretenimiento. Como muestra de ello RTZ incluye en su página Web la Galería de Realidad Virtual. Al entrar en ésta, el usuario se sitúa en un pasadizo tenuemente iluminado por el cual puede pasearse virtualmente sin limitación alguna. Activando los cuadros que se exponen en la Galería el usuario puede acceder a distintos mundos virtuales tales como una sala de conciertos donde se puede tocar un piano virtual, una oficina en la que los teléfonos y las calculadoras funcionan como en la realidad, un lúgubre callejón del Bronx, etc. Para realizar la visualización de estos mundos se precisa el browser de realidad virtual Viscape de Superscape que se puede obtener gratuitamente en la página Web de RTZ.



Libros

Netscape 2.0



Julián Martínez Valero
Anaya Multimedia
208 Págs.
995 Ptas.
***

Sin duda, Netscape se ha convertido en el navegador por excelencia de la World Wide Web. Este libro está dirigido a aquellos usuarios de la Red que se han decantado por este browser. A través de las diez lecciones en las que se halla estructurado el libro, aprenderán los conceptos y modos de operación básicos, practicar a medida que aprenden, repasar los conceptos adquiridos y autoevaluarse.

VRML para Internet



Mark Pesce
Prentice Hall
423 Págs.
4.800 Ptas.
****

VRML es el lenguaje estándar para crear mundos 3D en Internet. El autor del libro, Pesce es uno de los artífices de este lenguaje y defensor a ultranza de convertir a la Red en un lugar visitable, en el verdadero ciberespacio.
Este libro se ha escrito tanto para los usuarios principiantes como para los programadores avanzados. Dividido en cinco partes y tres apéndices constituye sin duda, una valiosa guia para aquellos que quieran iniciarse en la elaboración de mundos virtuales.





Teléfono versus red. Según el Presidente de Netscape, Jim Clark, Internet sustituirá en diez años a los sistemas de telefonía convencionales. En una conferencia celebrada en Luxemburgo anunciaba que "si la Red continúa desplegándose en la proporción con que lo hace actualmente, en cinco o diez años las telecomunicaciones estarán basadas en lo que se haya convertido Internet para entonces". Según Clark, el ancho de banda de Internet aumentará dramáticamente en los próximos años y las incipientes tecnologías de audio y vídeo bidireccionales podrían favorecer que la Red termine por suplantar a los sistemas telefónicos tradicionales.
http[illegible]

Publicidad dirigida. Juno Online Services, que ofrece cuentas de E-mail gratuitas en Internet, anunció que ha alcanzado su objetivo de registrar a 100.000 miembros desde su lanzamiento en el mes de abril. Juno Online obtiene sus beneficios únicamente de las empresas interesadas en que sus anuncios sean mostrados a los miembros de este servicio. Los usuarios han de rellenar un formulario demográfico, el cual permite a los anunciantes saber a quienes dirigir sus productos.
[illegible]juno[illegible]

Más juegos olímpicos. La Enciclopedia Británica se ha apuntado al carro de los Webs olímpicos y ha puesto a disposición de los visitantes de su Web «Britannica Online» (http[illegible] toda su base de datos concerniente a las olimpiadas. El servicio, que se conoce con el nombre de Olympiad, incluye historias de los juegos olímpicos, tanto antigüos como modernos, biografías, datos oficiales y un índice con todos los récords y ganadores de medallas. El objetivo principal es promocionar el servicio completo de «Britannica Online» que tiene un precio de 150 dólares anuales.

E-Mail gratis, sin más. Hotmail Corporation ha lanzado su servicio de E-mail gratuito, que ofrecerá cuentas para correo electrónico utilizables desde su Web en http[illegible]. A diferencia de otros sistemas similares, Hotmail (es el nombre del servicio) permite a un usuario consultar o enviar correo desde cualquier lugar del mundo que le proporcione acceso a Internet: cafés, los quioscos de los aeropuertos, bibliotecas, etc., y sin la necesidad de un software especializado, pues su interfaz se basa en el propio Web. Esto último hace posible que también puedan incluirse imágenes y enlaces a otros sitios dentro de los mensajes de correo.

Fórum sobre Internet

Durante los próximos días 16 y 17 de octubre se celebrará en Barcelona el DVI'96 (Digital Vídeo & Internet). Un fórum en el que se darán a conocer los mejores productos y servicios para la comunicación digital. Con patrocinadores como Apple, Telefónica, Macromedia y Avid, DVI' 96 es una buena ocasión para conocer las novedades más destacadas y contará con la participación de más de 50 empresas. presentando alguna de ellas productos inéditos en España. Además, se podrán adquirir los productos directamente beneficiándose de descuentos promocionales. Durante los dos días, se realizarán de forma paralela, conferencias y mesas redondas para debatir diferentes aspectos del mundo digital. Las plazas son limitadas y para obtener más información se puede acudir al Web de Dream Comunicación en Infovía (buscad "dream" en el índice alfabético) o bien en Internet en *http://www.dreamcom.es/*



Nuevo diario electrónico

Valladolid ya cuenta con su primer diario electrónico de información general y de actualización diaria vía Internet. Una nueva forma de facilitar información sobre los temas más destacados del mundo de la política, la cultura, el ocio o el deporte. Este servicio, que prevé incorporar, además de texto y fotografías estáticas, imagen de vídeo en movimiento y sonido, es la primera iniciativa de este tipo que se lleva a cabo en la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Cualquier medio de comunicación podrá acceder al banco de imágenes de la agencia informativa Ceres Televisión.
http://www.cerestv.es/

Futurnet distribuye software

La empresa española Futurnet, S.A. proveedor de servicios Internet será además, la distribuidora en exclusiva para España del fabricante americano de so[illegible]are Luckman Interactive, Inc. Esta gama de herramientas está formada por los siguientes productos: Web Commander, un servidor Web fácil de inicializar y usar. Cuenta con todas las herramientas para crear y mantener un servidor de Webs. Net Commander en su versión para Windows 3.1 y Windows 95. El paquete para Internet más completo con más de 25 aplicaciones. Y las famosas WWW Yellow Pages, Páginas Amarillas Oficiales de Luckman.

CONCURSO HTML Los ganadores correspondientes a Netmaní@ 5 son: Carlos Alejo Ramírez, Enrique Foz Baldiz, Juan Carlos Orós Cabello, Alex Lebrero Climent y Borja Anguita Sabio.

HOT internet

Hoteles en red. Las compañías M.A.I.D. PLC y Thorn Business Communications, han llegado a un acuerdo para proporcionar conectividad a Internet a diversas cadenas hoteleras de Europa. El proyecto, denominado Guestlink, proporcionará servicios de Internet basados en televisión, alcanzando a 100.000 habitaciones, de las múltiples cadenas de hoteles, para finales de año. Este tipo de servicios, se cobrarán al huesped con un recargo similar al utilizado para la televisión por cable.

Noticias todo el día. La red canadiense de noticias por cable, CBC Newsworld, puede ya visitarse en el WWW en la dirección [illegible]. Para poder visualizar los vídeos es necesario utilizar el plug-in VDOLive de Netscape. Esta cadena ofrece noticias las 24 horas del día siendo la información del Web actualizada por las tardes (desde el mediodia hasta las 19:00 h.

Los martes, beisbol. La competición de baseball americana All-Star, podrá seguirse los martes a través de Internet gracias a CBS Radio Sports y AudioNet. Utilizando el software RealAudio podrá seguirse el evento en las direcciones de Internet [illegible] y [illegible]

Otra alternativa para ver la competición es la proporcionada por NBC Sports Major League Baseball e Instant Sports, en las direcciones [illegible] y [illegible]. La utilización de Java e imágenes animadas mostrará a los jugadores corriendo entre las bases y permitirá escuchar efectos sonoros tal y como lo hariamos desde las gradas.

Diccionario desacertado. La multinacional Microsoft lamentó formalmente los "graves errores" detectados en el diccionario español de sinónimos, que se incluye en la versión 6.0 de su procesador de textos, Word para Windows. En esta herramienta, se incluía, entre otros, un sinónimo que equiparaba a los indios con caníbales o salvajes. Microsoft afirmó que volverá a editar y reescribir el programa. [illegible]

Por una red libre. Como ya había sido anunciado, el Departamento de Justicia americano ha presentado una apelación ante la decisión, tomada el pasado 12 de junio, del tribunal de Filadelfia, en virtud de la cual, quedaba bloqueaba, por inconstitucional, la aplicación del Communications Decency Act que tanta polémica suscitó en Internet. La apelación no será tramitada por la Corte Suprema hasta el mes de octubre. El texto completo puede leerse en [illegible]



Becarios en Servicom



La empresa Servicom en colaboración con el Centro de Orientación e Información de Empleo de la Universidad Politécnica de Madrid, ha puesto en práctica una iniciativa encaminada a facilitar a los estudiantes la posibilidad de optar a su primera experiencia laboral en la empresa.

Este proyecto, dirigido a alumnos de los últimos cursos de Ingenieria Técnica y Superior de Telecomunicaciones e Informática, consta de unas becas de estudio-trabajo cuyo objetivo es que los jóvenes inicien de una forma práctica su formación profesional. Esta primera experiencia se ha concentrado en el ámbito técnico, sin embargo, debido al éxito del proyecto, en el futuro está prevista su ampliación a otras áreas de la empresa. Más información en la dirección de correo electrónico: *RHH@servicom.es*

Cursos de Webmaster

El Soporte Técnico de la empresa Borland imparte formación con el objetivo de ayudar a los usuarios de sus herramientas, en la actualización de las últimas tecnologías implementadas en sus productos. Así los próximos meses los cursos se centrarán en Internet/Intranet, Paradox 7 y Delphi 2.0. El primero abarca todo lo necesario para convertirse en un Webmaster profesional, desde la contratación de servicios o la configuración de un servidor, hasta la programación multimedia. En el curso Paradox 7 se afronta en profundidad su uso interactivo como gestor de bases de datos. Los cursos se imparten en Madrid y Barcelona y se recomienda reserva de plaza a la mayor brevedad posible. Para una información detallada: *soporte@databasedm.es*

Lander cambia de proveedor

Lander Internet, uno de los principales proveedores de acceso a Internet de España que cuenta con más de 150.000 conexiones vía modem cada mes, cambia de proveedor de telecomunicaciones contratando los servicios de Telefónica. Lander consigue así una mayor capacidad de telecomunicaciones y la entrada en Infovía. La empresa ha destinado un total de 120 millones de pesetas de su presupuesto para realizar amplicaciones en la prestación de sus servicios, entre las que destaca la creación de una infraestructura nodal propia que asegure las conexiones en cualquier momento.

CONCURSO PUNTO A PUNTO Los ganadores correspondientes a Netmani@ 5 son: Angel Rueda Montalbán, Angel Cortizo Campos, Ignacio Calvo , Carlos Caburrasi y Jordi Medina.

SU DESARROLLO...

16 de enero 1996
Primera versión pública.

23 de enero 1996
Se incorporan API y especificaciones.

14 de febrero 1996
Versión beta para encuestas.

23 de febrero 1996
Los integrantes de la "VRML community" determinan variaciones a la versión beta.

23 de marzo 1996
Se añaden "Movie texture" e "Image texture".

24 de marzo 1996
Se reorganizan los nodos en "Node Ref.".

12 de abril 1996
Se establecen enlaces y se corrigen errores.

14 de abril 1996
El VAG (Virtual Architecture Group) anuncia la elección de una de las opciones presentadas, Moving worlds, es escogida como VRML 2.0. El formato del fichero binario está basado en una versión modificada del 3DMF de Apple.

17 de abril 1996
Se cambia la coma por un espacio en blanco.

18 de abril 1996
Se hace público el draft#1 de las especificaciones en la WWW.

30 de mayo 1996
Aparición del draft#2.

Hasta el 4 de junio 1996
Variaciones a las versiones anteriores, se incluye la sección de Java Ref.

4 de junio 1996
Aparición del draft#2b.

14 de julio 1996
Fecha de la presentación de la versión definitiva.

Bienvenidos al ciberespacio.

La nueva versión del Virtual Reality Modelling Language, conocida como Moving worlds, os da la bienvenida. Los diseñadores y grupos de trabajo del VRML han apostado fuerte para conseguir hacer de este lenguaje uno de los fundamentales en Internet, recogiendo multitud de buenas ideas de los diferentes foros abiertos y repartidos por Internet.



El lenguaje del espacio cibernético

VRML

El lenguaje VRML es un entorno de programación que nos permite crear mundos virtuales constituidos por elementos generados en 3D. A pesar de que en estos momentos el lenguaje más extendido en la red es el HTML, el VRML presenta una importante ventaja respecto a él, puesto que permite a los usuarios visualizar los mundos tal como sus mentes lo harían, es decir, en 3D. Es por esta razón que las páginas Web programadas en realidad virtual muestran mayor atractivo y una importante ventaja con respecto a las representaciones planas, a las que nos tiene acostumbrados Internet, disponiendo de un interesante futuro. Una de sus principales características es ésta, su capacidad de sorprender. En los mundos virtuales podremos visitar palacios italianos, visionar aplicaciones de carácter científico, galerías comerciales...



Mundos 3D



Para navegar a través de un mundo virtual necesitaremos en primer lugar un "browser" (navegador) que cuente con capacidad para visualizar código VRML. Actualmente existen dos opciones: contar con un navegador específico o incorporar al que utilizamos normalmente un "plug-in" específico.



Cómo visualizar un mundo

El funcionamiento es bastante sencillo, una vez hemos instalado el navegador en nuestro ordenador sólo debemos dirigirnos a la dirección que queremos visitar. Cuando el navegador se encuentra ante un mundo virtual (un formato especial), solicita al servidor el envío del fichero, al cual acompaña un documento conocido como "Content type". Su función es muy importante, pues informa al navegador de qué tipo se trata: VRML, texto, imágenes, etc. El formato de estos ficheros cumple las normas MIME (Multimedia Internet Mail Extensions).

Cuando accedemos a una página conteniendo un espacio en tres dimensiones, nuestro navegador se pondrá en contacto con el servidor y negociará la recepción de los datos de la primera parte de este mundo. Cuando enlacemos recibirá la siguiente y así sucesivamente, igual que ocurre con las páginas de HTML.

Este sistema se utiliza debido a la capacidad del lenguaje de mostrarnos dónde aparecerán los objetos antes de que los hayamos recibido, agilizando la representación en pantalla. En el lugar donde aparecerá posteriormente el elemento, visualizaremos una "caja" (los que hayáis trabajado en la creación de gráficos en 3D sería como cuando utilizamos el modo "malla de alambre") vacía.

El tiempo que invertiremos en "bajarnos" el fichero variará en función del tamaño de éste, de la velocidad de nuestro modem y del ancho de banda del servidor de Internet. Es muy importante la estructura que ha seguido el programador, puesto que si lo ha determinado de modo que podamos recibir el mundo parcialmente y poder ir seleccionando aquellas escenas que deseemos visitar, ganaremos bastante velocidad.

Por otro lado, si se trata de un mundo muy complejo, con texturas muy definidas, etc, aumentará el tiempo de procesado y dibujado en pantalla. El nivel de detalle definido también influirá, aquellos objetos que se encuentran más cerca de nosotros presentan mayor detalle que los que están más lejos. Así se compensa el "frame rate" de nuestro navegador, puesto que cuando los objetos estén alejados serán mayores en número pero no en detalle y cuando estén más cerca a la inversa.

Los documento VRML, pueden disponer también de enlaces o "anchor" (como ocurre con el HTML) con otros documentos de la WWW, ya sean mundos virtuales, páginas de HTML, imágenes, sonidos, y un largo etcétera.

Cada escena de un mundo virtual dispone de una "cámara" que determina el punto de vista que nos sitúa y nos permite tener una referencia indispensable en la navegación. Este vendrá determinado por la localización que le haya dado su crea-



dor, que dispone de la posibilidad de incorporar varias cámaras.

Para movernos a través del mundo, contamos con unos "controles" que suelen situarse en la parte inferior del navegador, las opciones que nos permiten son, por lo general, ir hacia delante o hacia atrás, arriba o abajo, rotar... Si lo preferimos podemos utilizar el *mouse* (ratón) o los cursores del teclado.

La opción de poder saltar de un punto de vista a otro es muy interesante a la hora de navegar, puesto que nos evita tener que recorrer todo el mundo virtual para desplazarnos a otra parte del mismo.

Su origen

A partir de la aparición del lenguaje HTML, desarrollado por Tim Berners-Lee, Internet se hizo más accesible a los usuarios de todo el mundo, más visual. Los planteamientos que hasta entonces se habían desarrollado tuvieron que adaptarse a las nuevas necesidades y se dió un paso importantísimo hacia una red con capacidad multimedia. Fue de este modo, como Mark Pesce y Toni Parisi, comenzaron a desarrollar a finales de 1.993 un lenguaje para crear entornos en tres dimensiones que permitiera ampliar las posibilidades de los desarrolladores de la World Wide Web.

Durante la Primera Conferencia Mundial de la WWW en Ginebra, se reconoció la necesidad de conseguir un lenguaje de programación estándar que, al igual que el HTML, permitiera la creación de páginas Web multiplataforma. Se trataba del Virtual Reality Markup Language, que posteriormente se conoció como Virtual Reality Modeling Language (VRML).

A partir de este momento, los trabajos se llevaron a cabo con la máxima rapidez. Se creó un "mailing-list", al que en una semana se adherieron 1.000 participantes, se establecieron los requisitos del lenguaje que serían imprescindibles,... y se comenzó la tarea de determinar qué tipo de tecnología se implementaría.

Tras el estudio de las distintas opciones se escogió el formato ASCII, *Open Inventor*, que es un tipo de ficheros que se utiliza en las conocidas estaciones de trabajo Silicon Graphics.

Este formato soporta la descripción de escenas con objetos poligonales que han ►



SUS CREADORES...

En el desarrollo de la primera versión del VRML, intervinieron muchos colaboradores, sin embargo tres personas tuvieron una relevancia mayor. Éstas son: Gavin Bell de Silicon Graphics, Anthony Parisi de Intervista Software y Mark Pesce.

Toni Parisi

Es el director técnico de *Intervista Software*, continuando como parte activa en el desarrollo de Vrml. En su carrera profesional ha desarrollado herramientas orientadas a objeto, software de cliente-servidor y aplicaciones en diferentes lenguajes de programación.

Mark Pesce

Uno de los principales desarrolladores de este lenguaje en las versiones 1.0 y 2.0. Ha escrito varios libros sobre el tema.
Forma parte del "Labyrinth Group" junto con Toni Parisi. "Labyrinth" es una nueva herramienta de trabajo para la WWW, que utiliza el *Cyberspace Protocol* (CP). En la última conferencia de la WWW celebrada en mayo, presento su teoría sobre el desarrollo futuro: "Connective, collective, corrective"

Gavin Bell

Anteriormente formaba parte del grupo de trabajo del *Cosmo Player* de Silicon, gráficos 3D, VRML, *Cosmo* e *Inventor*. En la actualidad se encuentra desarrollando la versión 2.0 del VRML, como arquitecto-jefe.
Formó parte del *VRML Architecture Group*.

Mitra

Es miembro del *VAG*, arquitecto del VRML+ y de varias propuestas.
Hasta septiembre de 1.995, fue parte integrante de la empresa *Worlds Inc.* y responsable de lo siguiente:

World Chat

Diseño de protocolos y arquitectura de servidor en el primer chat en 3D de Internet.

VRML+

Primer navegador multi-usuario, presentado en *Siggraph 95*.

VAG

Miembro del comité responsable de diseñar la nueva versión del VRML dentro del *VRML Architecture Group*.

sido renderizados, iluminación, texturas,... Es decir, contaba con todas aquellas características necesarias para obtener unos resultados de gran calidad. Gavin Bell fue quien se ocupó de adaptar a las particularidades de trabajar en red (ficheros que ocupen poco espacio físico...) este nuevo lenguaje.

El lenguaje que se pretendía obtener debía cumplir una serie de requisitos: posibilidad de ampliarse, ser multiplataforma y ser capaz de funcionar en conexiones de bajo ancho de banda y transmisión (14.400 bps.).

Hasta hace muy poco tiempo, la versión utilizada era la 1.0. Sin embargo, desde hace unos meses podemos conocer las características de la nueva versión (VRML 2.0). Mediante esta revisión se pretende ampliar las capacidades del lenguaje y facilitar las tareas de los programadores.

Características del lenguaje

Teóricamente, mediante el lenguaje VRML se pueden combinar todo tipo de elementos: figuras geométricas, ficheros MIDI, imágenes,...VRML define un conjunto de objetos que se utilizan para generar los espacios en tres dimensiones. A este grupo de objetos se les conoce como nodos. Mediante este concepto, base del lenguaje, se engloba a todos aquellos elementos que constituyen el mundo, es decir, puede tratarse de una figura geométrica, un mapa de texturas,...



Los nodos son pues elementos que se diferencian entre ellos por las características que los constituyen, así pueden existir dos cubos pero no serán el mismo nodo puesto que sus características "físicas" (tamaño, textura, ...) los distinguen.

Estos parámetros que diferencian un nodo de otro se consideran "Fields". Existen dos tipos de "fields": los que agrupan varios valores para el nodo (MF), separados por comas y entre dos corchetes y los que cuentan con un sólo valor (SF). Entre las características de los nodos se encuentra el que pueden o no tener un nombre. No obstante, si se les da nombre sólo pueden contar con uno y pueden coincidir. También pueden agruparse, en este caso existen jerarquías y se conoce a aquellos que tienen prioridad como "parent nodes". Los nodos se encuentran organizados jerárquicamente en escenas,"scene graph", que definen un orden para éstos. Es en estas escenas donde encontraremos los "parent nodes" y los "child nodes". Si deseamos limitar los efectos de unos nodos sobre otros (prioridad en el renderizado) existe la posibilidad de hacerlo mediante los "artifact/separator nodes".

En cuanto a la sintaxis, existe una regla a cumplir, los nombres de los nodos no pueden contener espacios o caracteres de control, dígitos, +,...

Los ficheros de VRML deben comenzar por una línea de caracteres con el símbolo #VRML y la versión del programa que corresponda:

#VRML V1.0 ascii si se trata de la versión 1.1 de este lenguaje.

#VRML Draft #2 V2.0 utf8 si se trata de el borrador 2 de la versión 2.0.

Aunque parezca un jeroglífico, se trata simplemente de la tarjeta de presentación del lenguaje.

El carácter # nos indica el inicio de un comentario, en este caso de la versión que estamos utilizando. Cuando contemos con la versión definitiva del lenguaje, no será

necesario introducir este parámetro. Las siglas *utf8*, sirven para permitir que los caracteres internacionales sean representados en VRML, utilizando un código estándar. A esta tarjeta de presentación pueden seguirle nodos, prototipos, etc.

Los espacios en blanco se utilizan para separar las entidades sintácticas en los ficheros VRML.

Objetivos del VRML 2.0

Según sus propios creadores, el objetivo principal de esta nueva versión del Virtual Reality Modelling Language es conseguir que sea capaz de interactuar con objetos, crear elementos animados y disponer de sonidos. Con ello se pretende obtener una interactividad muy superior a la que presentaba su versión anterior.

Las modificaciones del lenguaje se han enfocado a conseguir funcionalidad y simplificar las tareas de programación, sin olvidar el aumento de la interactividad:

Aumentar la velocidad de ejecución de los mundos virtuales. Cuando un usuario está conectado e intentando visionar un documento, la velocidad es muy importante por una doble razón: captar el interés y agilizar la navegación.

Permitir la creación de espacios virtuales que no se vean limitados por la SCALABILITY. En relación a esto se pretende reunir los mundos creados por distintos autores en un "meta-world" nuevo.



Simplificar la programación haciéndola apta para personas con mínimos conocimientos de programación, mediante entornos gráficos. De este modo, se conseguirá que el lenguaje obtenga la aceptación necesaria para su desarrollo total.

Enfocar la programación de tal modo que permita aumentar la funcionalidad del lenguaje mediante la incorporación de códigos, scripts, etc, de fácil incorporación.

Uno de los objetivos futuros que se han planteado, es conseguir que el VRML durante su evolución llegue a ser un sistema multiusuario, permitiendo la comunicación y colaboración en mundos virtuales. Se ha tratado de conseguir con su diseño prevenir las futuras incorporaciones en este sentido, contando con la posible necesidad de incorporaciones en los navegadores.

VRML versus HTML

La principal diferencia entre estos dos lenguajes es que el primero nos permite diseñar espacios en 3D mientras que el segundo se ve limitado por sus características 2D. Como consecuencia de esta distinción, los mundos en VRML son mucho más interactivos, aunando las características de los creados en HTML, pero con la capacidad de permitir que seamos nosotros mismos quienes decidamos nuestro camino y la perspectiva desde la que queremos visionar la escena.

En determinados casos, en función de la programación, podremos incluso variar alguno de los elementos que lo constituyen: escoger texturas, imágenes,...

En principio, los mundos virtuales no tienen más límite que la imaginación de su creador (y la lentitud en las conexiones actuales). Podemos añadirles tantos elemen- ►

MAILING LISTS Y NEWS GROUPS

Para estar al día sobre las últimas novedades que aparecerán sobre este lenguaje, os aconsejamos las siguientes mailing-list...

vrml-behaviors@sdsc.edu
Encontraréis discusiones técnicas sobre este lenguaje, animaciones e interactividad.
Para suscribiros basta con enviar un E-mail a listserv@sdsc.edu. con el siguiente mensaje "add vrml-behaviors" y si en algún momento deseáis dejar de pertenecer a él, podéis enviar el siguiente: "delete vrml-behaviors".

vrml-modeling@sdsc.edu
Su tema principal son las descripciones geométricas en VRML, primitivas. herramientas,...
La dirección donde podéis enviar los E-mail es: listserv@sdsc.edu.
El mensaje es "add vrml-modeling " para suscribiros y "delete vrml-modeling" para hacer lo contrario.

Worldbuilders@caligari.com
Podréis obtener información sobre las últimas herramientas de VRML que ha desarrollado Caligari, así como las especificaciones técnicas y la posibilidad de examinar sus programas como "beta tester". Para unirnos a esta mailing-list, enviaremos el mensaje "subscribe", y si lo que queremos es recibir más información el de "info".

www-vrml@wired.com
Discusiones sobre VRML.
Para suscribirnos debemos enviar el siguiente mensaje con nuestra dirección E-mail a: "subscribe *www-vrml*"

moving-worlds@sgi.com
Este es el mailing-list de Silicon Graphics en relación a las especificaciones del VRML 2.0 Moving Worlds.
Para suscribirnos deberemos enviar un E-mail a la siguiente dirección: moving-worlds-request@sgi.com. con el siguiente mensaje "subscribe moving-worlds y nuestra dirección E-mail". Para la acción contraria enviaremos el mismo mensaje pero con "unsuscribe".

vworlds-list@netcom.com
Es la dirección de la lista de mailing de Virtual Worlds Artist's, temas artísticos o filosóficos en relación al futuro y a las posibilidades de la realidad virtual, una buena variación.
Para suscribirnos debemos enviar un mensaje con el siguiente mensaje a listserv@netcom.com: "subscribe vworlds-list"

vr-art@mailbase.ac.uk
También sobre las posibilidades artísticas del VRML. La dirección de correo electrónico donde podemos enviar el mensaje (join vr-art nombre apellido) es mailbase@mailbase.ac.uk.

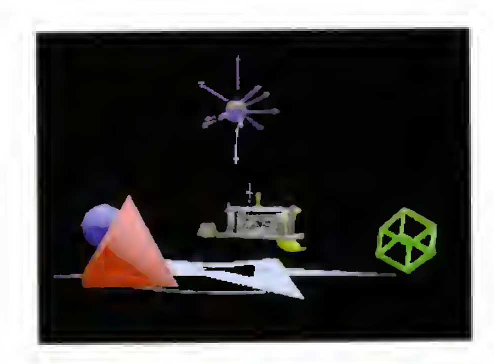
News Groups de VRML
alt.lang.vrml
Cosmo Player newsgroup (Usuarios del navegador de SGI, Cosmo Player).

tos como queramos, ya sean primitivas geométricas o elementos modelados, texturas, sonidos...

Si estamos acostumbrados a visualizar páginas Web tradicionales, lo primero que nos sorprenderá es que para acceder al mundo virtual deberemos esperar hasta que nuestro ordenador ha recibido los datos necesarios, que como hemos comentado dependerá de varios factores como nuestro modem, la línea telefónica (sea ésta una RDSI o una "normal"), el ancho de banda de nuestro proveedor de acceso a Internet, la tarjeta de vídeo (si tenemos una que acelere los procesos en 3D...).

Algunos lugares VRML

http://www.embl-heidelberg.de/vrml/examples.html
En estas páginas encontraremos un gran número de enlaces con lugares de la WWW conteniendo VRML. El contenido es muy variado: arquitectura, arte, ciencia, astronomía,...Podremos visitar el Barcelona Pavilion, la Universidad de Ucla y un montón de sitios. *http://vag.vrml.org/*
Son las páginas del *Virtual Architecture Group* y en ellas encontraremos información de las distintas versiones del lenguaje.
http://vrml.sgi.com/experts
El "planeta de los expertos en VRML". SGI nos ofrece las opiniones de algunos de los principales desarrolladores de este lenguaje: Ben Rusell, Gavin Bell...
http://cedar.cic.net/~rtilmann/mm/vrmllink.htm
En estas páginas hallaremos enlaces y re-





ferencias, archivos de objetos, documentos y un largo etcétera.
http://www.portraits.com/web/3d/3df.htm
Enlaces con lugares en tres dimensiones.
http://www.sdsc.edu/vrml
Esta es la dirección del "vrml site" por excelencia, el «VRML Repository». Visita obligada. Comentarios, especificaciones, libros, programas...
http://www.webworlds.com/edge_intro.html
Se trata de una publicación electrónica sobre VRML. También nos ofrece la posibilidad de visitar una casa en realidad virtual.
http://www.umd.umich.edu/~bakatz/virtual.html
Contiene algunos de los recursos de VRML en la red de redes.

El principal problema que nos encontramos al intentar visualizar un mundo virtual generado con VRML es la rapidez con la que aparecece dicho mundo en pantalla. Esto es debido básicamente a la velocidad de transmisión de las líneas de teléfono "normales" que tenemos en estos momentos. Al ser ficheros que ocupan bastante espacio físico, son costosos de "bajar" y visualizar. La utilización de las famosas líneas RDSI (cuando sean asequibles para todos los bolsillos) va a mejorar notablemente la generalización de la realidad virtual en Internet. Y con la llegada de las líneas de fibra óptica será, suponemos, la revolución definitiva (esperemos que no tarden...se comenta que ya están instaladas....ya veremos.)

En nuestra mano está, gracias a las herramientas disponibles actualmente, crear espacios de realidad virtual para Internet, de una forma sencilla y con unos resultados realmente buenos. De nosotros depende, como creadores, el saber limitar el espacio de nuestra obra, con el objetivo de que no sea excesivamente grande y por lo tanto, lenta de visualizar y consecuentemente poco visitada.

Sin duda, la nueva versión 2 del lenguaje ha mejorado varias características de la versión anterior, y en los próximos meses habrá un gran número de noticias y novedades sobre esto.

Con la aparición de las nuevas tarjetas aceleradoras de gráficos en 3D, el aumento de los anchos de banda en las líneas de Internet que nos conectan con otros paises, el abaratamiento de las líneas telefónicas digitales para la transmisión de datos, la aparición de las líneas de fibra óptica, la notable mejora que han sufrido (más sencillas de utilizar, más potentes...) las herramientas de autor, la utilización de esta herramienta denominada por su propio autor, "el lenguaje del espacio cibernético" más conocido como VRML, se extenderá....casi seguro, vaya.

Ernesto Martí

VRML
VIRTUAL REALITY MODELING LANGUAGE

MARK D. PESCE

Creador del lenguaje VRML



"Cualquier persona podrá trabajar con Realidad Virtual en Internet"

La nueva tecnología del lenguaje para modelado de realidad virtual trae la arquitectura, los espacios y los lugares al World Wide Web de la mano de su creador, Mark D. Pesce, investigador y autor de teorías sobre el espacio cibernético y al que Netmani@ entrevistó tras su paso por Madrid.

P. ¿Porqué se crea un lenguaje como el VRML para Internet?

R. *Durante mucho tiempo, los seres humanos han creado espacios habitacionales o han adaptado a sus necesidades los espacios existentes. Si el espacio y los lugares son tan importantes para la humanidad y sus civilizaciones, Internet, que es un reflejo de la humanidad, debería ser tan expresiva en aspectos arquitectónicos como lo es con sus textos. Deberíamos crear el espacio cibernético planteado por Gibson (en su novela Neuromante) y a partir de ahí, establecer un lugar donde pudiéramos construir una ciudad o millones de ellas, sin mayores diferencias y esto ya es posible.*

P. ¿Internet le ha dado a la realidad virtual la popularidad que necesitaba para afianzarse en nuestras vidas?

R. *Sí, yo creo que sí. Y pienso así, porque los ordenadores son cada vez más transparentes en el sentido de que son muy sencillos de utilizar por todos los usuarios. Cualquiera podrá trabajar en Internet y con la realidad virtual.*

P. ¿Será posible en breve que los usuarios construyan sus propios espacios tridimensionales en Internet con la misma facilidad con que utilizan el lenguaje HTML?

R. *Esta es una cuestión muy interesante. Normalmente la gente "piensa" en dos dimensiones, salvo profesionales como los arquitectos que tienen una visión espacial tridimensional. Si creamos herramientas especiales, cualquiera podrá crear espacios tridimensionales. Esto será muy sencillo de hacer, pero lo realmente difícil es enseñar a los usuarios a alcanzar la sensibilidad suficiente y las nociones estéticas necesarias para que sus creaciones tengan sentido, es decir, los factores que más deben preocupar son: cómo crear y cómo compartir.*

P. En cuanto a la nueva versión de VRML ¿Qué diferencias existen entre la 1.0 y la recién nacida 2.0 ?

R. *Existe una diferencia muy clara y básica, ya que la primera versión no es interactiva. Gracias a la aparición de JAVA se pudo crear la plataforma para poder trabajar con programas interactivos, y por eso la versión 2.0 de VRML es completamente interactiva.*

P. ¿Se contempla en esta nueva versión de VRML que los objetos interactuen entre ellos?

R. *Sí, fue uno de los objetivos que nos marcamos a la hora de desarrollar esta versión y lo hemos conseguido.*

P.¿Se ha optimizado la velocidad en esta nueva versión de VRML? ¿Se ha tenido en cuenta esta característica?

R. *La verdad es que hemos trabajado muy duro para conseguir más velocidad porque estábamos muy preocupados por este tema. Hay que pensar que el trabajo es doble, es decir, no sólo hay que pintar la pantalla sino que hay que reflejar todos los puntos de interactividad.*

P. ¿Qué se precisa en este momento para que Internet esté poblada por miles de comunidades virtuales?

R. *Básicamente se necesitan herramientas sencillas y diseñadores con mucho talento.*

P. ¿Existe realmente una "guerra fría" por los nuevos estándares?

R. *No, lo que realmente existe es una guerra entre empresas. Pero lo más gracioso del asunto es que las compañías no tienen ni idea de cómo va a evolucionar esta nueva tecnología, porque no son ellos los que controlan el desarrollo. Son las comunidades las que llevan a cabo este proceso. En definitiva, es una nueva manera de crear software.*

P. Se dice que el software LIVE3D es uno de los candidatos a convertirse en estándar preferido por estar respaldado por Netscape. ¿Qué opina?

R. *En efecto está respaldado por Netscape, y también lo está por VRML 2.0. Aún no hemos conseguido una perfecta sincronización entre LIVE3D y VRML 2.0. pero seguro que dentro de poco lo logramos.*

P. Usted ha comentado que el proyecto OSMOSE de Char Davies convierte a la personas en dóciles y manejables. ¿No es esto peligroso?

R. *No, no es un aspecto particularmente negativo de OSMOSE, aunque es importante. En OSMOSE existen formas que provocan reacciones anímicas y emocionales, que pueden ser experimentadas por distintas personas. Más o menos es lo mismo que ocurre cuando se admira el* Guernica *de Picasso, algo que he tenido el placer de hacer esta semana. La visión del cuadro de Picasso me ha producido una reacción emocional muy grande, gracias a que me he situado en el tiempo en que el pintor realizó ese cuadro. Y lo mismo le ocurre a cualquier persona que vea el* Guernica.

P. Usted está trabajando actualmente en un proyecto denominado "World-song". ¿En qué consiste este trabajo y cuándo estará finalizado?

R. *Consiste en la creación de espacios sonoros dentro de Internet. "World-song" utiliza el contexto y la metodología de Internet para que la gente hable entre sí. Queremos recrear en Internet la misma escena que se da en la plaza de una ciudad o de un pueblo. En estos sitios la gente acude para hablar, para contarse cosas..., y se trata de un espacio abierto. Nosotros queremos trasladar este espacio abierto a Internet. Si una persona se encuentra en Madrid, personas de cualquier rincón del mundo acudirán a Madrid para charlar entre ellos. Queremos convertir al mundo en un pueblo y a Internet en una plaza. Esperamos tener finalizado "World-song" en 1997.*

P. ¿Considera peligroso un futuro en el que los hombres vivan en mundos imaginarios e ideales y se olviden del real?

R. *En absoluto. Nuestra intención es simplemente crear mundos imaginarios para que las personas puedan entenderlos y sepan manejarse dentro de los mismos. Pero no por ello han de olvidar su mundo real.*

M.F.I.

Mark Pesce es investigador y autor de teorías sobre el espacio cibernético. Después de pasar más de una década en el área de las comunicaciones de datos, Mark abandonó Shiva Corporation en 1.991, para fundar la firma Ono-Sendai Corporation, una compañía pionera en el campo de la realidad virtual. Tras terminar su relación con Ono-Sendai en 1.993, Pesce empezó a trabajar en Labyrinth, el prototipo del Lenguaje para modelado de realidad virtual. Como moderador de correo electrónico para VRML en Internet, Mark trabajó con dedicación, a fin de asegurarse de que el VRML permanezca como un estándar abierto y crezca para convertirse en un medio totalmente interactivo para visualizar el espacio cibernético. Como escritor, Pesce colabora en revistas como WIRED, Mundo 2000 *y* Morph's Outpost*. Además, es autor del libro* VRML para Internet *(Ed. Prentice Hall) en el que afirma que "el espacio cibernético es un excelente medio para la administración planetaria, pues permite observar una imagen completa a fin de entender la relación que existe entre los diversos componentes de sistemas complejos, como la ecología de nuestro planeta. En vista de que el VRML es el lenguaje del espacio cibernético, parecería adecuado que el primer libro escrito con este lenguaje fuera de la historia del mundo."*

Microsoft Int



En el CD-ROM de portada encontraréis la versión 3.0 Beta 1 de Internet Explorer en castellano incluyendo el plug-in para soportar JAVA.

Microsoft acaba de lanzar el último producto de su factoría. Internet Explorer es un navegador para Internet que si cumple las expectativas prometidas será un rival duro de pelar para los demás fabricantes. Netscape deberá afilar sus armas para hacer frente a este IE que, recién nacido, ha comenzado a dar que hablar.



ernet Explorer 3.0

Un navegador con el sello Gates

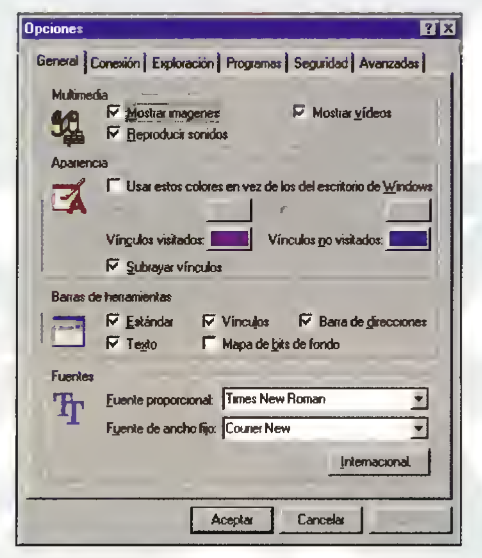
Microsoft Internet Explorer 3.0 constituye un programa para navegar por la red que auna todo lo necesario para convertirse en nuestro browser preferido y cuya presentación se realizó la pasada primavera. Microsoft está realizando toda una campaña en Internet para darlo a conocer y mostrar sus capacidades (seguramente habréis podido ver el logo en un gran número de Webs).

Salvando la circunstancia de que se trata de un boceto del producto final (el programa es una Beta), la posibilidad de modificar la barra de herramientas, el diseño de sus iconos y su capacidad de aunar las distintas técnicas multimedia (animación, sonido, Java,...) lo dotan de gran simpatía a nuestros "agradecidos" ojos. Por fín podremos navegar sin preocuparnos de esperar a recibir todo un enorme fichero de sonido antes de poder escucharlo.

En las páginas del último producto "estrella" de Bill Gates, encontraremos información sobre las posibilidades que nos ofrece, sin olvidar que de momento, la versión que presentamos, está en desarrollo.

Primer vistazo

Para conseguir el navegador Internet Explorer podemos acercarnos a las páginas de Microsoft, *http://www.microsoft.com*, que nos ofrecen varios lugares desde donde "bajarnos" la demo. No obstante, y para que no tengáis que esperar, os lo facilitamos en el CD de portada. Después, simplemente debeis iniciarlo y él, automáticamente, interactuará con W95 para proveerse de los datos necesarios. Incluso podremos comprobar que en el Panel de Control, la opción Internet aparece con otro formato mucho más completo.



La dirección de News donde conseguir más información sobre Internet Explorer es: microsoft.public.internetexplorer

De entrada podemos señalar que éste es un navegador muy atractivo a nivel gráfico. Los iconos de las principales funciones de la barra de herramientas se autoiluminan al pasar el ratón sobre ellos, rompiendo con el caracter estático al que estamos acostumbrados. Por otro lado, el Explorer nos permite adaptar el navegador a nuestras preferencias, facilitándonos el acceso a nuestras páginas favoritas.

La seguridad en las transacciones a través de la red es otro de los puntos fuertes de este navegador, puesto que el futuro de Internet, en el aspecto puramente comercial, pasa indudablemente por conseguir un alto grado de confidencialidad de datos. Su entorno de usuario nos permite "bajarnos" documentos sin dejar de navegar, mediante una ventana independiente. ►

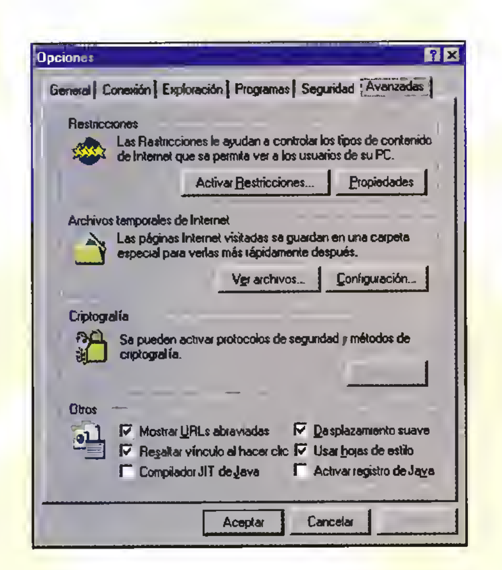
Esta herramienta que nos permitirá agilizar tremendamente la navegación, evitando esos espacios de tiempo en que no podemos hacer nada, incluso durante nuestras pruebas ha demostrado ser más rápido que otros navegadores. Como podréis ir comprobando las novedades son muchas y los navegantes de Internet vamos a contar con un excelente instrumento para optimizar nuestras horas de conexión. Pero si aún no lo tenéis claro y queréis comprobarlo personalmente, acercaros a las páginas del "selecto" Club IE, *http://www.clubie.com*, y prepararos para la aventura. Un consejo: ajustad el volumen de los altavoces porque os sorprenderá muchísimo.

A nivel técnico...

Aquellos que pretendan optimizar sus páginas para este navegador, encontrarán infinitas posibilidades puesto que permite incorporar Java, audio, animaciones, etc,. e incluso incorporar "scripts" de Visual Basic. El efecto final es impresionante.

Para los interesados en desarrollar páginas optimizadas para Internet Explorer, en las páginas de Microsoft encontraréis toda la información necesaria sobre el "Microsoft Active X Control Pad", la nueva plataforma para desarrollar Web. Comprende todas aquellas herramientas que son necesarias para desarrollar las páginas: un editor de texto para HTML, un editor de objetos, una paleta de controles para incluir en las páginas, etc...

Es una utilidad que permite incorporar los controles y los scripts (de Visual Basic y Java) de ActiveX para crear páginas que podran ser visualizadas con el IE u otros navegadores que soporten estos controles. Los controles de ActiveX consisten en objetos interactivos creados mediante programación que pueden ser incluídos en la



páginas. Es decir, que mediante un control de vídeo podremos introducir secuencias en tiempo real.

Estos controles son un lenguaje independiente que puede ser desarrollado mediante Java, Visual Basic o C++, aunque igualmente pueden ser adquiridos o "bajjados" desde las páginas de Microsoft. Las tareas de programación de las páginas se agilizan bastante mediante el "Object editor" que nos permite insertar y editar los objetos ActiveX en un fichero HTML con técnicas similares a las utilizadas en la programación con Visual Basic.

Otra de las novedades que incorpora es soportar las nuevas capacidades del lenguaje HTML, permitiéndonos obtener una mayor calidad en la visualización de tablas, frames, fuentes... con un mayor desarrollo de gráficos en 2D. Es decir, además de reunir capacidades que podemos encontrar en otros navegadores, las optimiza.



Las opciones del menú...

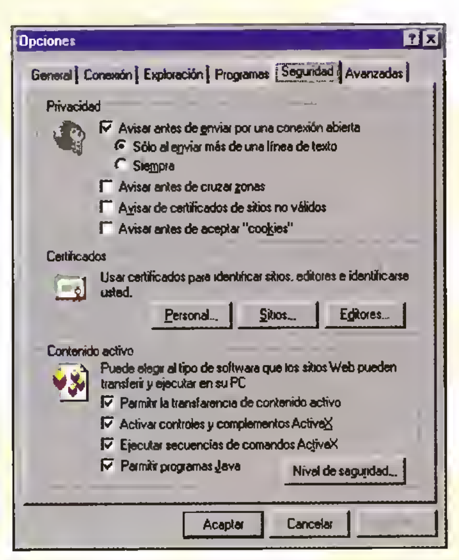
El menú **Archivo** nos ofrece las acostumbradas opciones de abrir documentos, guardar o cerrar. Sin embargo, también nos permite realizar algunas de las funciones usuales en W95 como la de enviar al disco de 3 1/2 o al destinatario de correo.

Con el botón derecho del ratón, podremos activar algunas funciones como la de salvar el fondo de las páginas como imagen en nuestro disco duro, ver las propiedades del documento, etcétera.

Es en este menú, donde podremos crear un acceso directo desde el escritorio a aquellas páginas Webs que deseemos, mediante la opción **"Crear acceso directo"**. De este modo, podremos acceder a la página en cuestión a partir del icono que aparecerá en nuestro escritorio. Si tenemos que enviar un E-mail a un usuario de W95 (IE 3.0) con una dirección de Internet, podremos adjuntarle dicho icono en modo **"attach"**, simplificando su conexión.

Mediante la opción **"Preparar página"** podremos configurar el tipo de página que aparecerá cuando imprimamos: horizontal o vertical, el tamaño, los márgenes, etc.

En **"Propiedades"**, encontraremos la información de la página que estamos visualizando: la fecha de creación y actualización y el grado de seguridad que presenta. Mediante el menú **Edición** podremos cortar y pegar, seleccionar los elementos de una página y con la opción **"Buscar en esta página"** nos permite buscar un término dentro del documento que estamos visualizando.







El apartado **Ver** nos ofrece algunas de las distintas posibilidades que comprende la ventana:

"Barra Herramientas" muestra la barra de herramientas que nos permite agilizar la navegación.

"Barra de Estado" nos facilita el control sobre el estado de nuestras conexiones.

"Fuentes". Mediante esta opción podremos determinar el tamaño de la letra.

"Detener". Nos permite detener la recepción de la página.

"Actualizar" para refrescar la página (reload en otros navegadores).

"Código fuente" abrirá otra ventana en la que podremos visualizar el código HTML de las páginas. Opción muy interesante para conocer los entresijos de la programación y las obras de los maestros.

"Opciones" es uno de los apartados más completos, puesto que engloba las distintas opciones del programa.

"Conexión" Encontraremos la configuración de Internet y las posibilidades de gestión: tiempo para lograr la conexión, seguridad de las páginas y la información recibida entre otras.

"Visores" Nos permite configurar las opciones de "plug-in".

"Página de Inicio y Búsqueda" Determina la página de inicio y de búsqueda.

"General" Configura el contenido de las páginas (texto, sonido e imágenes) y su apariencia: el color de fondo y de los enlaces, la extensión de las direcciones (simplificada o no)...

El menú **Ir a,** nos permite avanzar o retroceder a través de las páginas, volver a la página de inicio, abrir la carpeta de los lugares que hemos visitado durante anteriores conexiones (Abrir Carpeta Historial). También nos permite volver a una página que hemos visualizado en esa misma sesión sin necesidad de pulsar "WWW Consortium, sobre los principios del PICS **"Atrás"** repetidamente, esto lo conseguimos mediante el listado que aparece en este menú y que se elimina cuando salimos del programa (siempre estarán en la "carpeta historial").

Por fin podremos navegar sin preocuparnos de esperar a recibir todo un enorme fichero de sonido antes de poder escuharlo en nuestro PC.

El menú **Favoritos** es el que gestionará las carpetas que contienen los accesos a las páginas que hemos señalado. También nos permite importar los "bookmarks" determinados en otros navegadores.

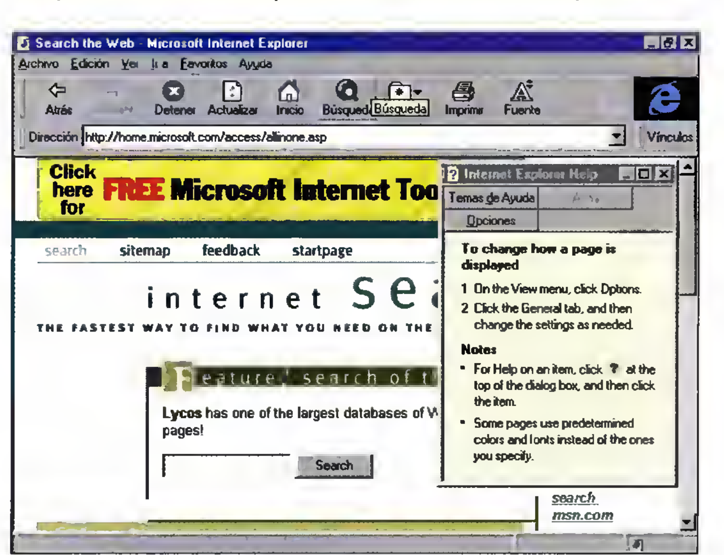
El menú **Ayuda** de este programa no es muy completo, recordemos que se encuentra en desarrollo, pero puede resolvernos alguna de las dudas más frecuentes. De cualquier modo, debemos señalar que para aquellos que ya conozcáis el funcionamiento de otros navegadores, este no supondrá ningún problema. Su funcionamiento es tan sencillo que no necesita prácticamente aprendizaje, aunque siempre se puede encontrar una forma de simplificar las acciones. En resumen, se trata de un navegador sencillo de utilización casi intuitiva.

Restricciones

Tal y como hemos comentado en la descripción de las opciones del menú, este completo navegador nos permite determinar los niveles de accesibilidad a las páginas. Es decir, podemos establecer qué tipo de temas se pueden consultar.

El sistema de evaluación utilizado está basado en el RSAC, "Recreational software advisory council", una asociación dedicada a determinar qué nivel corresponde a los Webs. Esta se basa en la tecnología PICS, "Internet acces control without censorship" para definirse.

PICS es un grupo de trabajo que se dedica a desarrollar medios técnicos con los que determinar los distintos tipos de con- ►







tenidos, sin por ello tener que reducir la diversidad que existe en Internet. De este modo, los padres y los educadores pueden evitar el acceso a páginas que por su contenido (lenguaje, nudismo, sexo o violencia) no deben ser visitadas por menores o incluso establecer una contraseña para su visionado.

Para más información podemos dirigirnos a: *http://www.rsac.org* Web del «RSAC» o también obtenerla en el Web del «WWW Consortium», sobre los principios del PICS en la dirección de Internet: *http://www.w3.org/PICS*

Nuestras preferencias

Internet Explorer 3.0 nos permite ajustar la barra de herramientas según nuestras preferencias, pudiendo maximizar o minimizar las barras.

Simplemente pulsando con el ratón y arrastrándolo podemos mostrar o esconder la línea de dirección (**"adress"**), variar su posición, etcétera. Incluso admite la posibilidad de que los distribuidores de software puedan incluir grafismos en la barra de herramientas o incluir sus direcciones de la WWW en el apartado de "**Quick links**", que actualmente nos permite conectar con algunas páginas de Microsoft con sólo pulsar sobre el icono correspondiente (Vínculos del día, Servicios, Tutorial de Web, Actualizaciones o la página principal, de Microsoft claro está...)

Como hemos comentado en el apartado anterior, podemos incluso seleccionar una presentación simplificada de las direcciones.

Si lo que queremos es ordenar y acceder de una manera determinada a nuestros Webs preferidos, las opciones que nos ofrece IE son múltiples, pudiendo:

Buscar una palabra determinada en el Web que estemos visitando mediante la herramienta **"Buscar"**, ordenarlos según fecha, alfabéticamente..., enviar nuestros preferidos mediante E-mail, de modo que la persona que lo reciba simplemente ha de hacer doble click en él para acceder a la página.

Para determinar la página que aparecerá en primer lugar cuando conectemos con Internet, **"Página de inicio"**, el navegador nos permite o bien seleccionarla nosotros mismos o dirigirnos a la dirección de Internet *http:// www.msn.com* donde podremos escoger entre las recomendadas por el gigante, Microsoft.

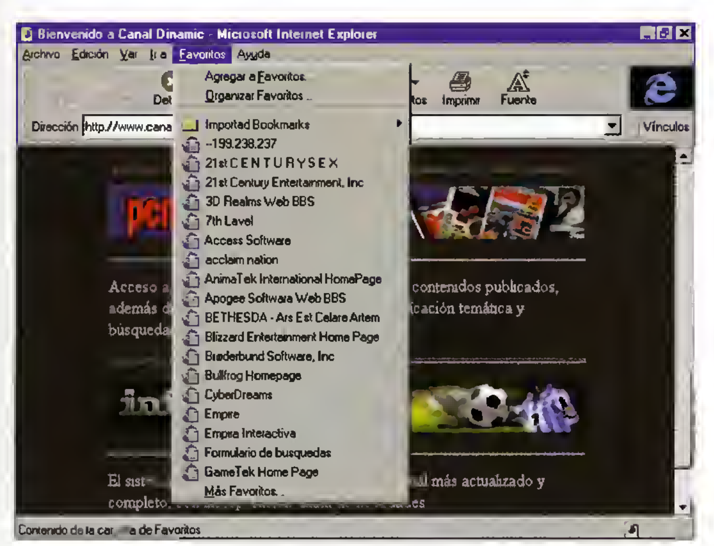
Según Microsoft, Internet Explorer es el primer navegador que permite la utilización del teclado para facilitar la navegación por la World Wide Web.

Para simplificar aún más la utilización de este navegador, se han incorporado mayores opciones de navegación mediante el teclado, es decir podremos agilizar nuestras acciones e hiper-enlaces mediante las teclas de tabulación y **"shift"**. Según nos cuentan desde Microsoft, éste es el primer navegador en permitir la utilización del teclado para explorar la World Wide Web.

El teclado se utiliza mediante las ya conocidas teclas de **"enter"** y **"esc"**, combinando también el resto según nos tiene acostumbrados Windows 95. Se podrán activar los hiperenlaces, gestionar la barra de direcciones, etc.

Otra de las capacidades que presentarán versiones más desarrolladas de este programa, es la de permitir el visionado de páginas Web en 23 lenguajes debiendo





simplemente seleccionar el carácter con que han sido creadas y sin pérdidas de información. Se estima que dentro de, aproximadamente, tres meses será toda una realidad.

De este modo, se pretende que los usuarios, por ejemplo del Japón, puedan visionar perfectamente sus páginas repletas de los pictogramas propios del lenguaje nipón.

El complemento ideal...

Microsoft nos presenta las herramientas que complementan al navegador. Se trata de un gestor de correo electrónico y del servicio de News conocido como "Internet Mail & News" (beta 2). También el "NetMeeting" (beta 1), que nos permitirá chatear y enviar ficheros, además de facilitar el trabajo mediante intrarredes. Ambas versiones se encuentran aún, como el propio navegador, en período de desarrollo, disponiendo actualmente de la demo que podemos conseguir en las páginas de Microsoft. Se autoinstala y su tamaño no es excesivo (759 K en el caso de "mail and news").

El programa gestor de correo "Internet Mail and News" se presenta como una herramienta fácil de utilizar y adaptado a los estándares de Internet. Entre sus características destacamos las que permiten:

-Utilizar una agenda de direcciones.

-Personalizar los mensajes con una "signature", un mensaje que aparece al final de nuestros E-mail y que contiene nuestra dirección y/o nombre.

-Gestión mejorada de los E-mail y sus resúmenes.

-Acceso a los grupos de News, entre ellos a los de Microsoft, facilitando el acceso a los que escojamos.

-Decodificación automática de los "attach".o documentos añadidos.

"Internet Netmeeting" es una herramienta que en caso de cumplir las expectativas depositadas en ella, revolucionará el mundo del teletrabajo y los negocios. Para discutir la nueva tarifa de precios ya no será necesario desplazarse, sino que con Netmeeting, se podrá compartir el documento y modificar sobre la marcha, incluso los estudiantes podrán comparar sus apuntes, etc. Matizando que se trata todavía de un programa en fase de desarrollo, éste puede llegar a ser una "bomba de relojería".

Otra herramienta para complementar a este navegador es el "Microsoft Internet Explorer Administration Kit", programa que permite crear y distribuir el navegador adaptado que pueda cumplir las características específicas para cada caso. Además, nos posibilita adaptar las páginas de inicio, de búsqueda y las carpetas con las páginas preferidas. Incorporar el logotipo de la empresa (en vez del que aparece en el programa)...

En resumen, Internet Explorer es una herramienta de última generación para agilizar nuestras conexiones y aprovechar al máximo las capacidades multimedia de la red Internet.

Ernesto Martí



CINÉMATOGRAPHE LUMIÈRE
LUMIÈRE
Now Playing in the Paramount Theater
online advertising deve

De los Lumié



CINE EN LA Red

Emular al cine con catorce pulgadas, tarjeta de vídeo en PCI y una tarjeta de audio Plug'n'Play no es posible. Pero con ayuda de Internet podemos sonreir ante la idea de llegar a tener el cine en casa. Películas, actores, directores... todo está en la red. Así que luces, cámara, Internet... ¡ACCIÓN!

El cine está aún bajo la resaca de la celebración de su centenario, acontecimiento que se ha estado celebrando por todo el planeta. Internet, en cambio es algo menor, cuenta con 26 años de edad, vividos eso sí, con un frenesí que justifica su juventud.

Muchos pensarán que es una relación, la del cine con Internet, que no tiene futuro, una perversión: se llevan demasiados años. Podríamos tachar a Internet de buscón, o decir que el cine lo único que quiere es poder presumir de tener alguien joven a su lado. Da igual, lo que sí podemos asegurar es que es una relación que funciona. Internet le da al cine lo que necesita, difusión. Y el cine le da al joven lo que éste pide: conocimientos, información, en definitiva, datos. Vamos, que sin revistas del corazón de por medio, se han jurado amor eterno, hasta que la muerte les separe.

Las carteleras

Lo primero que nos viene a la cabeza cuando pensamos en el cine es una sala, con cierta inclinación en el suelo y plagada ►

ére a Internet



de butacas orientadas hacia una pantalla de grandes dimensiones. Local al que la gente acude con la excusa de ver una película. ¿Cuál? Pues a esta pregunta podemos responder buceando un poco por la red de redes.



En España podemos encontrar varias páginas que nos informan de las películas en cartelera. Concretamente, en Madrid una página con dirección en Internet *http://www.esegi.es/cartelera/cine/cartelera.html*, almacena información acerca de todas las películas proyectadas en la capital, en toda la Comunidad ya que, también incluye la periferia. Así que los madrileños tienen una grandísima base de datos, actualizada a diario, de todas las salas y con todas las películas de la cartelera madrileña. Está estructurada de manera que podemos preguntar por una sala en especial, informándonos de la dirección, el teléfono y el número de salas, incluyendo la película proyectada en cada una de ellas. En esta búsqueda, los títulos de las películas son además, referencias a otras páginas que informan del director, el reparto y un pequeño resumen del argumento. Además, obtendremos un listado de salas alternativas donde se puede ver esa misma película. También tienen almacenados los listados de las películas que se proyectan en su versión original y una sección especial para las salas que han eliminado sus barreras arquitectónicas.

La cartelera que se nos propone desde Barcelona hace referencia a una pequeña parte de sus salas. Se limitan a un simple listado de esos cines, con las películas que se proyectan y su clasificación recomendada. La dirección y el teléfono para cada cine y si éstos los tienen, otros servicios (parking, cafetería, etc.). Lo mantiene la ACEC (Asociación Catalana de Exhibición Cinematográfica), y su dirección es *http://www.servicom.es/acec*

Fuera de España, concretamente en Méjico, también encontramos una página con la cartelera local. Claro que no es de mucha utilidad porque, a ver *quién es el guapo* que se va a Méjico a verse una película. En *http://www.necesito.com.mx/cine* mantienen un listado amplio de películas para las que guarda un extenso resumen, en castellano, del argumento, con fotogramas y referencias a IMDb (que veremos más adelante) para obtener la biografía cinematográfica de los actores.

Los Oscars

La palabra cine traerá a más de uno recuerdos de alguna de las entregas de los Oscars. Siempre sabemos quienes son los nominados meses antes de la celebración de la entrega de estatuillas. Y es que la ceremonia de los Oscars se vive muy de cerca dentro de la Red. Para hacernos una idea, tienen su propio servidor en *http://www.oscars.org*, regido por la AMPAS (Academy of Motion Picture Arts and Sciences). ¿Sabías que la estatuilla mide trece pulgadas y media y que pesa más de ocho libras? (unos 34 cm y 4 kilos). ¿Y que durante la II Guerra Mundial se entregaron estatuillas de plástico por falta de materiales? Pues eso y mucho más podemos encontrar en sus páginas, hasta que en el año 1.938 Walt Disney fue premiado por la película *Blancanieves y los Siete Enanitos* y recibió un Oscar y siete estatuillas en miniatura. Pero el servidor oficial para realizar un buen seguimiento de las entregas, nominaciones y todo lo que concierne a la ceremonia de los Oscars es, sin duda, *http://oscars.guide.com.* «The Envelope Please» (El sobre por favor) una guía interactiva para lo premios de la Academia, mantiene los datos correspondientes a la 68 entrega de los premios, esto es, lista de los nominados y ganadores para las diferentes gategorías, información detallada sobre la carrera cinematográfica de cada uno de ellos, fragmentos de vídeo (QuickTime de 2.2Mb) de las mejores escenas de la película, sinopsis de las películas premiadas, etc. Información a raudales para saber un poco más de las películas del año pasado, algunas todavía en cartelera. En este sitio, almacenan una base de datos histórica con todo la información referente a los premios otorgados en estas 69 ediciones. El problema que hemos encontrado al realizar búsquedas es que éstas se realizan por registros y éstos son las diferentes convocatorias de los premios. Así que cuando busquemos a Paul Newman, nos saldrán todas las convocatorias en las que se haya premiado a un tal Paul y a otro señor Newman, y creednos que aparecen unos cuan- ►

La palabra cine traerá a más de uno recuerdos de alguna de las entregas de los Oscars. Y es que esta ceremonia se vive muy de cerca dentro de la red. Incluso cuenta con su propio servidor Web.


UNIVERSAL
Welcome to California Studio
IMPOSSIBLE MISSION FORCE
IMF
UNITED STATES OF AMERICA
HOLLYWOOD ONLINE
MISSION: IMPOSSIBLE
KURT RUSSELL
EXECUTIVE DECISION
SONY PICTURES ENTERTAINMENT
HOME VIDEO
THE STUDIO TOUR
BOX OFFICE
THEATRES
FEEDBACK
MOVIES
TELEVISION
GAME SHOW NETWORK
Academy of Motion Picture Arts and Sciences
TOY STORY
Matilda
WELCOME TO GOTHAM
GALLERY
MAIL
LIBRARY
VIDEO
RADIO
M C A / U N I V E R S A L
CYBERWALK
Music
PUTNAM BERKLEY PUBLISHING
WINTERLAND PRODUCTIONS
SPENCER GIFTS
UNIVERSAL PICTURES
UNIVERSAL PRODUCTION STUDIOS
UNIVERSAL CHANNEL
PAY-PER-VIEW ENTERTAINMENT
MCA/UNIVERSAL HOME VIDEO
THEME PARKS
Pictures
Oliver Company
TOY
THE CABLE GUY
CASINO



tos antes de encontrar el que buscábamos. Y en castellano, encontramos el URL siguiente en la dirección de Internet: *http://www.endirecto.infosel. com.mx/oscars/*, donde podremos reinformarnos de los nominados -por si ha habido un cambio de última hora ;)- y encontrar alguna que otra crítica en castellano, extensos comentarios de las películas premiadas o nominadas en cada edición.



IMDb: Todo el cine para ti

«The Internet Movie Database» en *http://www.imdb.org* es un proyecto que gestiona una enorme base de datos relacionada con el cine (enorme por decir algo discreto). A esta base de datos podemos acceder libremente y usar sus datos sin tener la amenaza del copyright, eso sí se nos ruega comentar el origen de la información. Podemos encontrar multitud de copias de esta base de datos (mirrors) en distintas máquinas: Los oficiales, donde podemos encontrar la información actualizada cada semana son *http://uk.imdb.com* en Inglaterra y en los Estados Unidos.en *http://us.imdb.com* Y los que actualizan sus datos cada cierto tiempo, -los no oficiales- en: *http://ballet.cit.gu.edu.au/Movies* en Australia y, *http://www.leo.org/Movies* en el país alemán.

Todo empezó en las News, una discusión sobre cuales eran las actrices más bellas en el grupo de UseNet rec.arts.movies, hizo que la gente empezase a mandar pequeños listados de actrices y la película en la que aparecía. Andy Krieg, uno de los pioneros del proyecto, tomó las listas, las ordenó y fue publicando pequeños trozos con el título de «THE LIST». A las listas de actrices le siguieron las de películas y en 1.990 la de actores. En el 92 ya tenían desarrollado software para el acceso de los datos. Un año más tarde se hacía accesible desde WWW, nacía el «IMDb». Hasta nuestros días se han ido añadiendo listas de repartos, directores, guionistas, compositores. bandas sonoras..., y el proyecto ha pasado a profesionalizarse, convirtiéndose, como al final hacen todos los proyectos de Internet, en un servicio mantenido por sponsors, con publicidad.

Actualmente, y para ilustrar el calificativo enorme utilizado antes, la base de datos cubre unas 70 mil películas y cerca de 900 mil filmografías. Pero eso no es todo, aseguran que el crecimiento ronda las 20 mil entradas semanales. ¿Enorme?

«The Internet Movie Database» es un proyecto que gestiona una enorme base de datos relacionada con el cine. A esta información podemos acceder libremente y usar sus datos sin tener la amenaza del copyright.

Los integrantes del proyecto estuvieron seis años a la caza de la información en Internet, información que abarca el cine desde 1.898 con *Express Train on a Railway Cutting* hasta las películas en producción para 1.997.

Posee un potentísimo motor de búsqueda, necesario para el volumen de datos manejado, con el que podemos buscar títulos de películas, nombres de los actores (diferenciando entre hombres y mujeres) o nombre de personajes de película.

Por ejemplo, si buscamos a la polémica Sharon Stone, veremos que, aunque el resto de los mortales la descubriésemos en *Desafío Total* (Total Recall) en 1.980, como Lori, la *pegapatadas* de lencería de encaje -datos todos que, salvo lo de la lencería, obtenemos en la base de datos-, esta actriz ha trabajado en 33 películas más. En todas ellas veremos el nombre del personaje que interpretó, incluso que en 1.980 interpretó en *Stardust Memories*, dirigida por Woody Allen, el papel de "la señorita guapa del tren".

Para cada película registrada, tendremos, entre otros, los siguientes datos: Producción, género, idioma, certificación, director, el reparto al completo. Pero si algo se nota en esta base de datos es la aportación que puede realizar el usuario, hay una sección en la que podemos votar dando una calificación a la película. Luego los gestores de «IMDb» realizan una selección de las mejores películas a juicio de los usuarios. Incluso son los usuarios los que aportan el comentario pertinente para la película, un escueto resumen que, por supuesto, estará en inglés y firmado por el autor. También obtendremos para cada película, cierta información suplementaria que puede resultarnos de interés, por ejemplo que se haya pasado la película a Láser Disc. Para *Stardust Memories* lo podríamos encontrar en ese formato por un precio recomendado de 39 dólares más o menos. Estas secciones se van actualizando al día. ►


FEST VAL DE CINE L'ALFA DEL PI
Costa Blanca • Comunidad Valenciana






Paramount
New York Street
Commissary
On the set of SPACE

THE Envelope PLEASE
©A.M.P.A.S.®
THE OFFICIAL INTERACTIVE GUIDE TO THE ACADEMY AWARDS®
TABLE OF CONTENTS
THROUGH THE YEARS
BEHIND THE SCENES
THE OSCAR CONTEST
THE ACADEMY


STUDIO PRESS ROOM
MOVIE TALK CAFE
TIMEWARP
PREVIEW THEATER
FOX STUDIO TOURS



Las fábricas de sueños

Están casi todas presentes. Hablamos, claro está, de las productoras. Todas tienen un servidor dedicado a demostrar de lo que son capaces. Los estrenos, fragmentos de la película, ficheros de audio con la banda sonora, fotogramas, detalles y anécdotas. Todo para hacer que estas películas nos suenen tanto, nos la hayan metido tanto por los ojos, nos las hayan hecho tan familiares, que desemos verlas en cuanto se entrenan.



Y las direcciones de esas páginas son: *http://www.mwmua.com* de la conocida Metro Goldwing Mayer.
http://www.spe.sony.com/Pictures/index.html de Columbia/Tristar
http://www.mca.com de la productora Estudios Universal
http://www.uip.com de United International Pictures
http://www.movies.warnerbros.com de la Warner Bros.
http://www.disney.com del aclamado Walt Disney
http://www.fox.com 20th de la productora Century Fox
Finalmente, *http://www.paramount.com* de Paramount Pictures.

Y ya que hablamos de la Paramount, en los EE.UU. ya se puede ver la última película de esta productora. *Misión Imposible*, una adaptación al cine de aquella serie de televisión de la que seguro que hemos visto algún capítulo. Pues bien, resulta que está rompiendo todos los récords de taquilla, pero... ¿porqué comentamos esto aquí? Sencillamente porque también tiene sus propias páginas de Web. En *http://www.missionimpossible.com*, podemos encontrar información dedicada a esta película. Su formato se asemeja a uno de esos terminales en modo texto en los que los agentes se enteraban de que tenían que rescatar al hijo de un mercenario, secuestrado en un submarino en la fosa de Las Marianas, vamos sus "misiones imposibles". El reparto con Tom Cruise a la cabeza, el equipo de espionaje empleado en las misiones, un histórico de misiones de las que tuvieron que resolver en televisión, y un largo etcétera de información.

Pero no es la única película que podemos encontrar por la red. *Toy Story* también tiene su página en *http://www.toystory.com*, además de contar con una sección bastante amplia en el Web del popular Walt Disney *http://www.disney.com/ToyStroy/?GL=H*, la película lo merece ¿no? *La Isla Negra*, éste es el título de la primera película española con presencia en la Red. Su dirección en Internet: *http://www.encomix.es/~inegra/IslaNegra.html* En esta página, dedicada por completo a esta película, podemos encontrar la trama: dos amigas, un amor, dos mundos... Y en un futuro pistas de sonido, secuencias, información del reparto, del equipo técnico, etc. Sólo que por ahora tendremos que conformarnos con fotogramas y una sinopsis en castellano. También estará disponible en varios idiomas: inglés, alemán, italiano y francés.

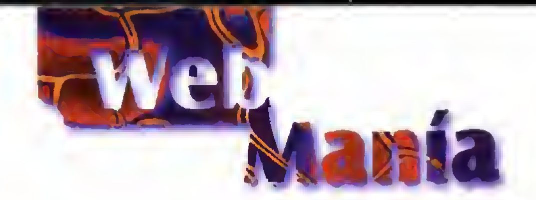
Casi todas las productoras tienen un servidor dedicado a mostrar estrenos, fragmentos de películas, ficheros de audio, fotogramas, y anécdotas.

Por último, los festivales

Por la red también podemos encontrar páginas que informan de los festivales de cines celebrados o por celebrar. Veamos, tenemos el de Cannes en Francia, en *http://www.festivalcannes.fr* (FR), celebrado del 9 al 20 de Mayo; el Festival de Cine Internacional de Seattle (US) *http://www.siff.org*, del 16 de Mayo al 9 de Junio; el Festival Internacional de Animación en Cadiff (UK), celebrado del 27 de Mayo al primero de Junio y cuya dirección es *http://www.esmap.com/animation/*; el Festival de Música y Cine de Malmo, celebrado en la primera semana de Junio y *http://www.kajen.com/ifmf* es su página; el Festival de Cine de Sidney (AU) en el URL *http://www.oxemail.com.au/~sff*, celebrado a mediados de Junio y el Goldenfish, Festival de Cine de Animación para Niños, en Moscú, que se celebrará en Septiembre, del 22 al 29 (a éste si llegamos ;)) También tenemos en España una página en construcción del festival que se celebró en Alicante el pasado mes de Julio. «8ß Festival de Cine en Alfas de Pi», un concurso de cortos, estrenos y homenajes que podremos seguir desde la página *http://www.ctv.es/FESALFAZ*

Sólo nos queda elegir película y disfrutarla plácidamente en alguna sala de pantalla grande.

Alvaro Egea Alonso



CNET (The Computer Network)

http://www.cnet.com

Noticias informáticas al minuto

Noticias/Internacional/Informática











En el caso de este Web, las palabras se quedan cortas, tienes que visitarlo y verlo por tí mismo, es increíble.



Te gustaría saber que es lo que está pasando en el mundo informático minuto a minuto y/o aprender todo sobre este mundillo? Si no puedes esperar a que la revista **Pcmanía** esté en el quiosco, «Clnet» es el complemento perfecto.

Este site es uno de los mejores Web de información que existen en Internet, en el que encontraremos noticias y productos de todas las empresas informáticas. Información que abarca desde las comparativas entre distintos productos como las mejores impresoras de chorro de tinta, todo sobre los Pentium a 200 Mhz, hasta pruebas a fondo de las estaciones de trabajo de Dell con Pentium Pro (P6), un artículo sobre la guerra entre Mozilla (Netscape) y Microsoft (Internet Explorer), juzgando cual es el mejor navegador del WWW, fichas de todos los videojuegos que acaban de aparecer para PC o MAC y así varios Gigas de información.

Cuenta con un diseño impecable, haciendo uso de todas las tecnologías disponibles (Java, JavaScript, CGI...) y el camino muy bien señalizado, para evitar perdernos ante tal volumen de información.

El Website está dividido en cuatro secciones principales, pero si sumamos todas las subsecciones llegan a ¡¡un total de 18!! Pues vamos a visitarlas:

-Departements:

News: Noticias relacionadas con el mundo de la informática con exhaustivos artículos y la ampliación de las noticias de portada.

Clnet radio: Escucha con RealAudio las noticias ¡de la propia voz de sus protagonistas!



Features: Índice de casi todos los contenidos.

Reviews: En esta sección están todas las noticias comentadas, pero que aún tienen vigencia.

Personalities: Personalidades que protagonizan y/o opinan sobre acontecimientos informáticos.

Product Finder: Buscador al estilo de Yahoo! para encontrar directamente lo que quieres.

c|net BEST of the Web

Gamecenter: En esta sección encontrarás todos los videojuegos que acaban de aparecer en el mercado para PC y MAC, con una completa ficha.

Tv: Dos mundos combinados. Noticias sobre el mundo de la informática que aparecen en televisión y viceversa.

-Community:

Welcome to clnet: Mensaje de bienvenida al sistema y una lista de las opciones disponibles en «Clnet».

Posting: Decenas de direcciones de E-mail para contactar con los responsables del Web.

Polling: Lugar reservado a las encuestas.

Member Services: Aquí podremos registrarnos (gratuitamente) con el objetivo de acceder a áreas reservadas y para encontrar ayuda.

Web Tour: Recorre el Web con ayuda de un guía (es necesario Netscape 2.0 y Real Audio).

-Resources:

Software Central: Links a otros Web sobre software.

Info Source: Aquí encontrarás información para aprender todo sobre este mundillo.

-Market Place:

Hot Deal: Lugar de venta de los productos que has visto comentados y/o anunciados en este site.

advertisers: Otra opción es adquirir los productos a sus fabricantes.

I.J.F.

SHAQ WORLD ONLINE

http://www.shaq.com

Locos por Shaq

Deportes/USA/Baloncesto

Los forofos del Baloncesto, la NBA y sobre todo, de Shaquille O'Neal disfrutarán con este Web, lleno de gráficos espectaculares y extensas bases de datos sobre este genial jugador. Sin duda, es una lástima que sea tan lenta...

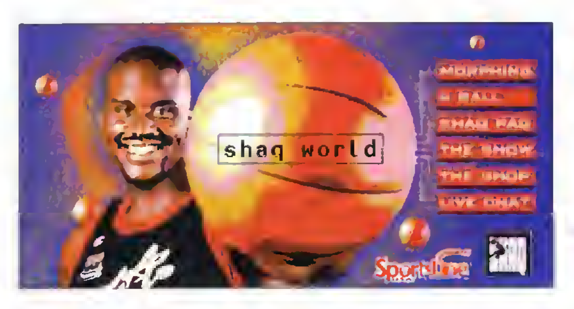
De la mano de «SportLine Usa», Web sobre deportes ampliamente comentada en el nº1 de Netmaní@- y «Pepsi», nos llega una página dedicada íntegramente a Shaquille O'Neal y la NBA, en la que encontraremos datos, estadisticas, fotografías, videos.... El diseño del Web es sorprendente, rebosa calidad y en alguna ocasión nos recuerda al Web de Pepsi (www.pepsi.com). Aunque no te guste el baloncesto, con este site disfrutarás bastante, quizás por el carisma que desprende Shaq o por el diseño que consiguen que te resulte ameno el navegar por él. El único punto negativo es la velocidad, pues si no estás abonado a un buen servidor de Internet, puede resultar tediosa la espera, debido principalmente, a la cantidad de visitas que recibe diariamente. Cálzate unas "Reebok" entra en la "ciber-cancha" y síguenos por cada una de las siete secciones que componen este Web:

Morphing: Si tienes "más paciencia que un santo" :-) conseguirás bajarte un "morphing" en formato "QuickTime"; mira como cambia Shaquille desde que es un niño hasta hoy en día.

B Ball: Esta sección está dedicada exclusivamente al mundo de la NBA, y se divide en otras cinco:

On the beat: Cita de todas las noticias relacionadas con la NBA, Shaquille O'Neal y el "Dream Team", el equipo de Baloncesto que participó en las olimpiadas.





Around the NBA: El mundo de la NBA, los partidos que se han disputado y los que quedan por jugar. Los datos se hallan clasificados por máximo puntuador, las asistencias que se han cometido, rebotes y un largo etcétera. Si usas un navegador compatible con Java (Netscape 2.0 o Internet Explorer 3.0 con el módulo de Java) aparecerá el logotipo de Pepsi y en él verás el resultado de los encuentros que se están celebrando ¡en tiempo real!

The Column: En esta sección escriben los mejores periodistas que trabajan para «SportLine Usa».

Fantasy Ball: A través de este juego puedes ganar grandes premios y la posibilidad de conocer a Shaq.

My Two Cents: La biografía de este genial jugador, incluidas fotografías de cuando era niño.

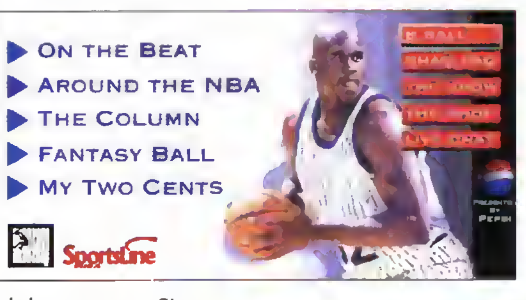
Shaq Paq: En nuestro viaje hemos llegado a la sección preferida de los "fans" de Shaq con *Ask Shaq*. Mediante un simple formulario podrás hacer las preguntas que quieras a Shaquille O'Neal.

Shaq Shots: Éste es el álbum fotográfico del jugador en pleno movimiento, con sus mejores jugadas.

Cuenta además con una sección de noticias breves (Flashes), concursos (Contests), vídeos y películas (The Show), Live Chat y un link a «SportLine».

I.J.F.







CYBERCENTRO

http ://www.centrocom.es/

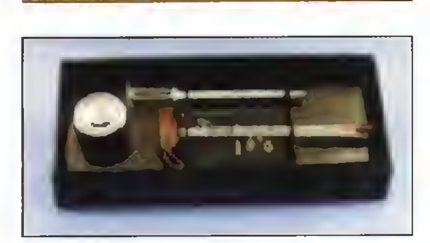
De compras sin salir de casa

Comercial/Nacional/Productos Varios



Por fin se acaba de inaugurar el primer centro comercial "virtual" de España en el que cualquier cibernauta puede ir llenando su "cibercarrito" de la compra, para después pasar por caja. El «CyberCentro» es uno de los primeros Webs de España en usar el servidor SSL, en el que los datos de la tarjeta de crédito se encuentran seguros y certificados, mediante un sistema de encriptación como el que usan las agencias gubernamentales de los Estados Unidos. Servidor que desespera a los "hackers", incapaces aún de "burlarlo".





En este centro, podrás comprar desde latas de comida preparada, hasta relojes de diseño, videojuegos o teléfonos móviles. El catálogo que mantienen es extenso y el sistema innovador, pero desgraciadamente, el diseño de los Webs que lo componen deja mucho que desear; sencillez en extremo en la mayoría de los casos y en otros, mezcla de colores demasiado intensos, por lo que el dolor de cabeza está asegurado (ver sección de *La Casa del libro*, obras en CD-Rom). Dos opciones nos esperan en la entrada del centro. Una sección en la que tiendas, distribuidores, empresas... mantienen su catálogo on line y/o publicidad de las mismas. Por ejemplo, aquí encontraremos a empresas como:

Home English: "Aprende Inglés con el método natural, aprenderás inglés como aprendiste tu idioma materno. Sin esfuerzo, hablando y conversando desde el primer día". Así reza su eslogan y en su Web encontraremos una página "Interactiva" con un cuestionario para recibir información gratuita.

Alliance Française: Ahora también tienes la oportunidad de aprender francés en Madrid o en Francia. Desde este site conoce todo sobre *Alliance Française* y matricúlate desde aquí hoy mismo.

Jespep: Productos manchegos artesanales a precios de origen. Si por desgracia, no puedes acercarte a Castilla la Mancha para degustar sus exquisitos platos, ahora puedes disfrutar de ellos en tu propia casa. Te recomendamos las "Judías con Perdiz".

Don R: ¿Quieres hacer un regalo de buen gusto con la máxima calidad? Compra relojes artesanales, juguetes antiguos, joyería mobiliario artesanal, lámparas de pared, equipos para saborear/catar los mejores vinos., etc.

Mundo móvil: Si te gusta la telefonía móvil, ésta es la tienda en la que encontrarás absolutamente todos los accesorios que existen para él.

Casa del libro: Busca un libro, mira su portada, lee su sinopsis y cómpralo.

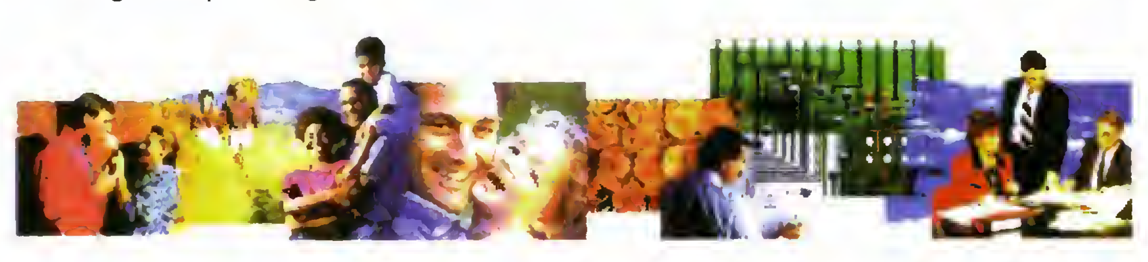
En la zona que nos queda por recorrer del «CyberCentro» usaremos el ciber-carrito de la compra para más tarde pasar por caja. En esta sección podremos comprar todo tipo de software, hardware, videojuegos, corbatas. Echa un vistazo a este Web y prepara la tarjeta de crédito ;-).

I.J.I.



El «CyberCentro» es una gran idea, recomendado sobre todo, a aquellos que deseen adquirir artículos selectos y de calidad. Desgraciadamente, se aprecian la prisas con la que se ha realizado, por lo que el diseño está muy descuidado.





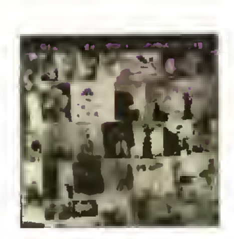


THE ROLLING STONES

http://www.stones.com

El rock de siempre en directo

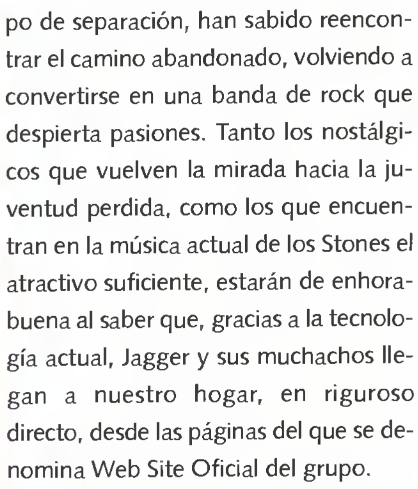
Ocio/Música/Rock







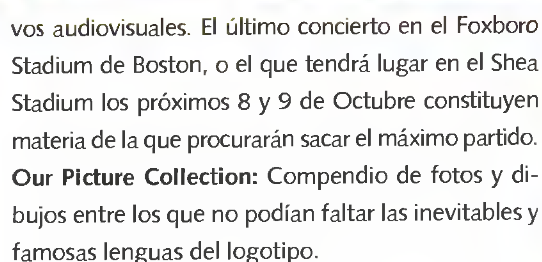
Pocas bandas del movimiento Pop de los años sesenta alcanzaron el status de los Rolling. Nos atreveríamos a decir que brillaron a un nivel sólo compartido con The Beatles. Aunque ambos abanderaron un movimiento que rompía con todo lo establecido, los Rolling aglutinaron en las filas de sus fans a aquellos un poco más radicales que se atrevieron a gritar ¡Satisfation! a una sociedad mojigata, que en público rechazaba con hipocresía lo que hacía en privado. Aquellos jóvenes llenos de vitalidad son hoy adultos que, después de largo tiempo de separación, han sabido reencontrar el camino abandonado, volviendo a convertirse en una banda de rock que despierta pasiones. Tanto los nostálgicos que vuelven la mirada hacia la juventud perdida, como los que encuentran en la música actual de los Stones el atractivo suficiente, estarán de enhorabuena al saber que, gracias a la tecnología actual, Jagger y sus muchachos llegan a nuestro hogar, en riguroso directo, desde las páginas del que se denomina Web Site Oficial del grupo.



El conocido logotipo de la lengua sirve de indicador para cada uno de los apartados a los que podemos acceder en esta página de la red. Los contenidos son muy variados, destacando entre ellos todos los relativos a extractos de canciones del grupo, fotos de los últimos conciertos y pequeñas tomas de vídeo. Disfrutar de todo ello, sólo será posible si contamos con un navegador adaptado a la tecnología JAVA. Algunas de las secciones son:

The Spoils of Our War... : Nos relatan los esfuerzos que el equipo que mantiene la página debe realizar para que la misma cuente con los suficientes atractivos audiovisuales. El último concierto en el Foxboro Stadium de Boston, o el que tendrá lugar en el Shea Stadium los próximos 8 y 9 de Octubre constituyen materia de la que procurarán sacar el máximo partido.





Our Picture Collection: Compendio de fotos y dibujos entre los que no podían faltar las inevitables y famosas lenguas del logotipo.

Voodoo Loung: Muestras de sonido del álbum, complementadas con entrevistas mantenidas con los miembros de la banda durante la grabación.

Help us Write Rolling Stones Fiction : Este apartado ofrece a los fans la oportunidad de participar en la creación de historias sobre el grupo que, algún día, puede que sean utilizadas en la concepción de nuevos proyectos musicales.

View our user contributed works: Sección en la que se nos muestran los trabajos que han sido realizados gracias a la contribución de los usuarios del Web.

Feedback & Guest Book: Puerta abierta para la comunicación entre los mantenedores de la página y los que conectan con ella.

D.C.M.



Mike Jagger y sus muchachos actuarán esta noche en directo para nosotros gracias a Internet. Web interesante y bien estructurado, imprescindible para los amantes del grupo.





Diseño digno de halago y contenidos cuyo fruto será que desees con más fuerza el día del estreno de la película en nuestro país.

ID4 (Independence Day)

http://www.id4.com

El comienzo del fin

Ocio/Internacional/Cine



Desde hace años, la humanidad se ve rodeada de innumerables misterios y preguntas sin resolver. ¿Existen los Ovnis? ¿Y los extraterrestres? ¿Qué posibilidad hay de que exista vida en otros planetas? ¿Es todo un montaje? La verdad, es que no sabemos si algún día llegaremos a resolver estas incógnitas, pero como siempre, los "genios" de Hollywood se han atrevido a contestarlas. Todo comenzó con *La guerra de los mundos*, luego continuó con *Encuentros en la 3ª fase* y una larga lista, hasta el pasado 4 de Julio, día del estreno de la mejor película de ciencia ficción que jamás se ha rodado -según sus propios autores, haciendo gala de una gran modestia-. Por desgracia, los españoles tendremos que esperar hasta el 13 de Septiembre. La película está creada por el mismo equipo que rodó *Stargate*, y como ya es costumbre en sus producciones han desembolsado tal cantidad de dinero que, sin lugar a dudas, dará que hablar. Cuenta, además, con un gran reparto (Will Smith, Brent Spinner, Geff Goldblum) y con los mejores efectos especiales que jamás hayamos visto, dejando los de *Terminator 2* como si hubieran sido hechos por aficionados. El mayor despliegue "infográfico" utilizado para realizar una película (con permiso de *Toy Story*). Una pequeña parte del presupuesto ha sido destinado para mantener este Web en Internet. Para disfrutar al 100% de la página es necesario utilizar Netscape 2.0 o superior y el plug-in Shockwave de Macromedia (http://www.macromedia.com). Al acceder, además de las animaciones de naves volando por la pantalla y satélites desplegando sus alas, escucharemos durante nuestro viaje por el Web música sacada directamente de la película y/o del sonido que emite un Ovni, dando la sensación de que estamos dentro.



Las secciones que nos esperan en el Web:

Launch Pad que cuenta con:

Freedom Fighters: Los protagonistas de la peli acompañados de una fotografía, una reseña biográfica y su trayectoria artística.

Propaganda: Esta es la sección que todas los Web sobre películas deberian tener con Trailers y anuncios en formato .mov (quicktime), fragmentos de sonido de la película en formato .Wav, y salvapantallas para Windows o MAC.

Behind the scenes: Creadores de la película, los storyboards, el diseño de las naves, etcétera.

Uplinks: Links a otros Web relacionados con la película y sus productos de "merchadising".

Lyberty Game: Un juego interactivo nos invitará a tomar decisiones y dependiendo de nuestra elección así transcurrirá la aventura.

Contact , menú que recoge:

Blue Room: Con ayuda del programa PALACE podremos acceder a un chat en 3D sobre la película.

What If?: Una serie de cuestionarios acerca del tema OVNI y las respuestas del resto de los cibernautas.

Be Prepared? Es una sección bastante pesimista, pues enumera todo lo necesario en caso de que nuestro planeta fuera invadido por extraterrestres.

I.J.F.







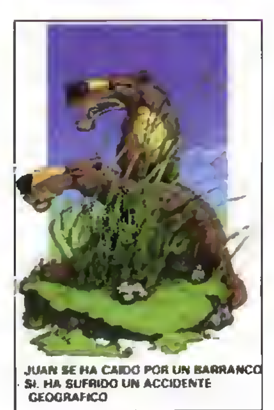


LA HUEVERA

http://planet.medusa.es/huevera/

El humor interactivo

Ocio/Nacional/Humor









Poco a poco, se van abriendo paso en la red Webs dedicados a hacernos reír, algo casi tan necesario como alimentarnos. «La huevera» es un ejemplo del buen humor nacional.



Dice un viejo proverbio que "al mal tiempo buena cara". En nuestros días, la mayoría de los datos que los medios de comunicación nos hacen llegar, tienen un carácter marcadamente preocupante. Casi a diario nos levantamos sabiendo que se inicia o se recrudece tal o cual guerra, que aumenta el desempleo en el país o que algún político o juez aparece implicado en un nuevo escándalo. Por supuesto, la solución no es volver la cara a todo lo que pasa, pero es evidente que un poco de humor nos puede venir estupendamente para compensar la balanza. Ahora que tan de moda está la gimnasia de mantenimiento, más de uno hemos olvidado mantener en buena forma los músculos que controlan nuestra risa, y eso no puede conducir a nada bueno. Illimited,S.A. parece entender muy bien este tema y se ha propuesto inundar la red de carcajadas, sacando a la luz «La Huevera». La edición nº.2 de esta revista corresponde a los meses de Julio y Agosto, y se encuentra ya "a la venta" en cualquier PC debidamente conectado a la WWW. El menú principal se compone de las siguientes opciones:

Editorial: Está dedicado a "El humor y la Demogracia" y nos ofrece la posibilidad de manifestarnos mediante un ingenioso sistema de votaciones, (creemos que fué inventado por los romanos) consistente en pulsar el "pulgar arriba" o el "pulgar abajo", incluidos al pie de cada chiste o artículo. A los humoristas con menos votos se les castigará con una tanda de latigazos que les propinarán sus colegas que obtengan mejores resultados.



Nuestros huevos: No estamos hablando de nada obsceno. Sencillamente, «La Huevera» denomina así a cada nuevo chiste incluido en sus páginas. En esta sección, no termina de convencernos la presentación. El link de acceso a cada chiste está representado por un marco vacío, que resulta bastante soso.

Primer campeonato de España de Humor Gráfico: En un sano tono sarcástico, nos cuentan las peripecias que han debido sufrir los concursantes que se apuntaron a la convocatoria al respecto efectuada por el Círculo de Lectores. Parece que los chicos tuvieron que esperar algo así como dos años para conocer quienes eran los ganadores.

Museo del Humor: Esta sección va dedicada a Bartak, humorista checo considerado entre los mejores del mundo por la crítica especializada. Los ejemplos de su buen hacer incluidos en el Web nos dan una perfecta idea del ingenio de este artista.

Hit Parade: Esto es algo parecido a los *Cuarenta Principales*, aunque con menos gente. Los humoristas que colaboran con la Huevera, participan en este ranking gracias a las desinteresadas votaciones de los espectadores que conectamos con el Website.

Busca a Groucho: Para los afortunados poseedores de algún programa que tenga prestaciones JAVA, se incluye un pequeño entretenimiento.

Publica Aquí: Puerta abierta a los autores noveles (dibujantes y humoristas) que quieran publicar sus trabajos. De entrada, recibirán las gracias por los trabajos que se acepten. Y a lo mejor algo de "pasta". Así que a animarse tocan.

D.G.M.



INTERNET 1996 World Exposition

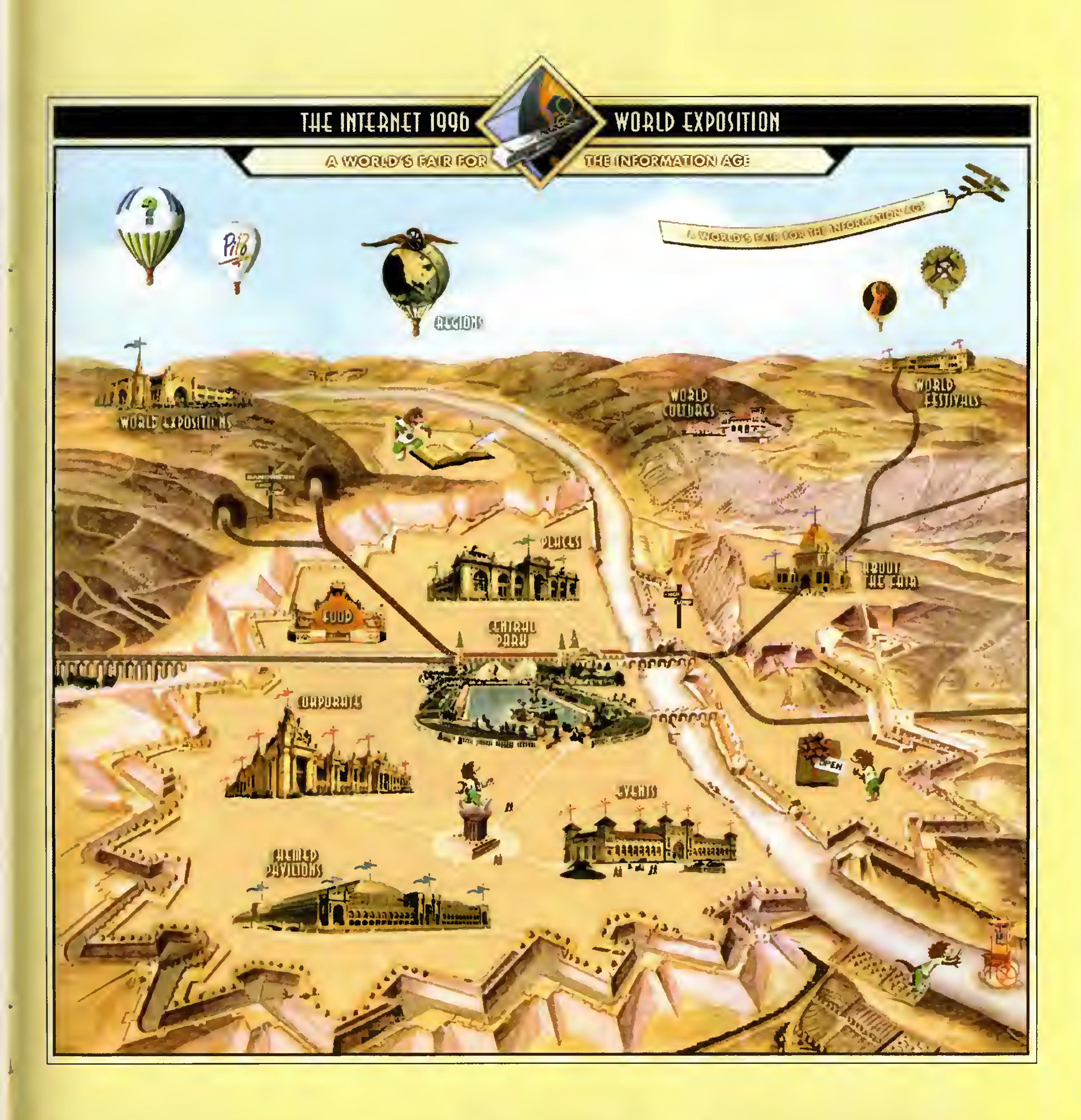
http://park.org

Desde que el Palacio de Cristal fue construido en 1.851 en Londres, se han ido sucediendo exposiciones mundiales con el objetivo de mostrar las nuevas tecnologías al público. Y ésta es la idea con la que surge la Exposición Mundial de Internet, feria que pretende fomentar la unión e intercambio cultural, desarrollando las capacidades artísticas y musicales y sobre todo, manteniendo lazos de amistad entre todas las culturas, tanto en el ciberespacio como fuera de él.

Pocos meses atrás, Bill Gates afirmó en una conferencia de prensa que Internet era la evolución de la Informática. Pero todavía, por desgracia, la mayoría de las personas que tienen acceso al mundo de los bits y en especial al de las redes telemáticas, desconocen el verdadero potencial que se encuentra encerrado en Internet. Si en este momento hiciéramos una encuesta en la calle y preguntáramos a la gente qué es Internet, una gran mayoría responderían que algo recuerdan haber oído en las noticias o que es un nuevo refresco de té :-). En estos momentos, hay conectados más de sesenta millones de personas, y se calcula que para el año 2.000 una de cada cuatro personas lo estarán en el continente americano. Pero de esos sesenta millones de personas que en estos momentos están navegando, lo más probable es que más del 75% no disfrute al 100% de las posibilidades que ofrece la *Aldea global* o *Telépolis*, como ahora se denomina.



Desde que el Palacio de Cristal fue construido en 1.851 en Londres y la Exposición Mundial de Nueva York en 1.939, se han ►



La Tierra en el planeta Internet

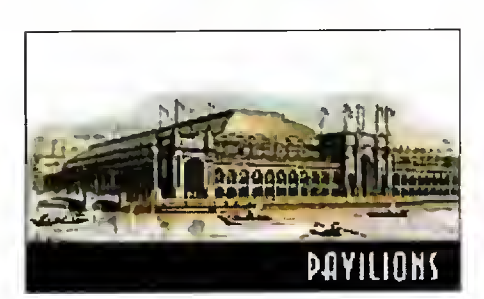




ido sucediendo este tipo de celebraciones para introducir al público a las nuevas tecnologías, antes inalcanzables y sin embargo hoy en día, de uso cotidiano, y esto es exactamente lo que sucede con la «Exposición Mundial de Internet». Esta feria es diferente en muchos sentidos a las magníficas exposiciones mundiales que se han sucedido con el paso del tiempo, pero lo miremos por donde lo miremos es una feria mundial, y al igual que para la Exposición Mundial de París se construyó la Torre Eiffel, en esta feria encontraremos dos ambiciosos proyectos: «Central Park» y «The Internet Railroad». El ciberespacio es una parte del mundo real, y como tal, esta feria no es parte de un proyecto virtual.

Todo comenzó el uno de Enero de 1.996 con un Web que al día de hoy sigue en construcción debido a que todos los cibernautas pueden hacer sus colaboraciones añadiendo pabellones, sitios y eventos.

La feria se desarrolla paralelamente tanto en la realidad como en el ciberespacio, donde encontraremos una de las mayores Web existentes en Internet, ocupando decenas de GIGAS por lo que recorrerlo al completo puede llevarnos algunas horas. Nosotros lo hemos conseguido, pero es tal el volumen de información que sintetizarlo todo en tan escasas páginas resulta casi imposible, y probablemente nos quedarán secciones y apartados en el tintero. Te recomendamos que tras leer el artículo accedas a la página Web en la que no desperdiciarás ni un sólo minuto, y sobre todo, prepara disco duro para grabar texto y excelentes fotografías.





Modem o ISDN

Nos subimos en el tren de la Expo y comenzamos el viaje que nos hará recorrer Internet de un extremo a otro. Nada más acceder, la vía se divide en dos bifurcaciones donde elegiremos el tipo de conexión: a través de modem o ISDN (en España se llama RDSI), pero de todas maneras si estás abonado a un buen proveedor de Internet lo mejor es que escojas la opción ISDN, principalmente porque los Webs aparecerán repletos de magníficos gráficos y sería una lástima perdérselos.

Cinco secciones nos dan la bienvenida.



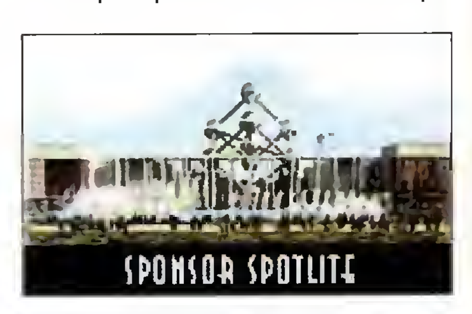
About the fair: Nos proporciona Información sobre el motivo y los propósitos de esta feria, además de reseñas históricas de otras ferias mundiales que no tienen nada que ver con Internet, aunque sí con los avances tecnológicos.

Our Sponsors: Cita de los patrocinadores de la feria, que han aportado el dinero y los equipos necesarios para llevar a cabo este magnífico proyecto.

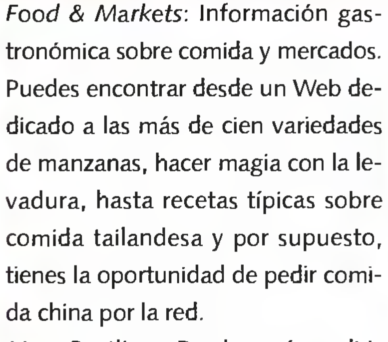
What´s New: Todas las novedades, noticias e incorporaciones al evento.

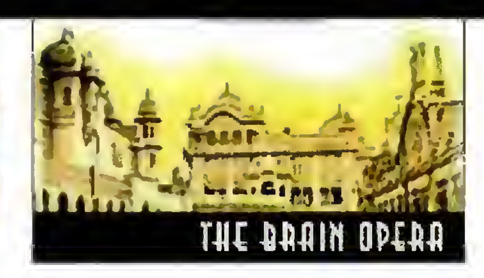
Guest Book: Libro de visitas que recoge las firmas de todos los cibernautas que han pasado por el lugar con la posibilidad de dejar una dedicatoria que posteriormente podrá ser leída por otros usuarios.

Toolbox: En esta "caja de herramientas" encontrarás un buscador parecido al "Yahoo" donde podrás encontrar la información que deseas y que se encuentra alojada en esta macroweb. Como es seguro que te pierdas por esta jungla de datos, los responsables de la feria han tenido el detalle de elaborar un mapa con las principales secciones del Web, que









podemos tomar como punto de partida. Pero lo mejor del mapa no es su utilidad sino que es una verdadera obra de arte, digna de ser impresa.

Multitud de temas

El Web cuenta con zonas que debemos conocer y que a continuación detallamos.

-Pabellones: Son el "alma" de Internet y están ordenados en áreas temáticas. Cada cibernauta puede tener el suyo propio y el único límite existente es el que tú le pongas. Audio y Vídeo en directo, "chats", Applets de Java, y todo lo que desees para crear tu propio pabellón on-line.

Algunos de estos pabellones, a modo de ejemplo, son los siguientes:

Global Schoolhouse: Dedicado fundamentalmente a la enseñanza, la cultura, el arte y las ciencias. Aquí encontraremos pabellones dedicados a la arqueología, las ciencias, pedagogía y arte. Así "Young Artist Showcase", lugar donde los jóvenes artistas, tanto compositores de música, como pintores pueden exponer gratuitamente sus obras y darse a conocer al mundo a través de la red.

World Expositions: Listado de las exposiciones que se han celebrado en distintos paises, como las ya mencionadas, en Londres 1.851 y la de Nueva York en 1.939.

Future of Media: El futuro está aquí. Radio y televisión a través de Internet, televisión digital, fanáticos del Fax, Java, etc.



Food & Markets: Información gastronómica sobre comida y mercados. Puedes encontrar desde un Web dedicado a las más de cien variedades de manzanas, hacer magia con la levadura, hasta recetas típicas sobre comida tailandesa y por supuesto, tienes la oportunidad de pedir comida china por la red.

More Pavilions: Desde aquí nos dirigiremos a la siguiente lista de pabellones. Te recomendamos paciencia porque parece que no se acaba nunca. Cualquier tema, por muy extraño que te pueda parecer, seguro que tiene cabida en estas páginas.

Todos los países en feria

-Plazas: Referencia a lugares del mundo real. Esta feria no es exclusiva para la gente que ya está en Internet. Las plazas permiten a la gente que todavía no está "enganchada" a Internet poder visitar la feria, asistir a cursos, ver demostraciones y acceder a visitas guiadas por la feria. Por ejemplo, las cibertecas (cafeterías donde se come una tostada y se bebe un café con leche al tiempo que se navega por Internet a cambio de un reducido precio) son consideradas plazas. Entonces no te resulte raro ver en esta sección cientos de links y uno de ellos a la Ciberteca de Madrid (http://www.ciberteca.es).

-Eventos: Acontecimientos relacionados con Internet (por ejemplo *24 Horas en la Red*) o con presencia en la Red (así las Fallas de Valencia que se retransmitieron en directo por la Red.)

-Regions: Esta es una de las secciones más interesantes donde encontraremos a la mayoría de los países que tienen representación en la feria. Cada país nos brinda la oportunidad de aprender un poco más sobre él y sobre todo, de sus ciudadanos, re-





presentados por los Webs que albergan en su pabellón. Por supuesto, nosotros no hemos faltado a la cita y podrás encontrar una página llena de información sobre la feria en castellano y decenas de links a Webs españoles. Además de contar con la posibilidad de participar ¡Con tu propia Web! y si posees el programa *Internet With an Acent*, ésta es tu oportunidad de probarlo, pues el Web de cada país está en su idioma de origen.

-Feedback: Nos pone en contacto con los responsables de la feria y como ya viene siendo habitual, podemos hacerles llegar sugerencias, opiniones y comentarios.

-Letters of Support: Cartas que han escrito los principales dirigentes de cada país, desde Bill Clinton hasta Pascual Maragall, pasando por Boris Yeltsin.

Cualquier persona que tenga una cuenta en Internet no debe perder la oportunidad de acceder a este Web, y los que aún no tienen acceso a la red de redes, pero disfrutan con el mundo de la cultura y el entretenimiento, pero no saben qué es Internet, les aconsejamos que se pasen por un cibercafé, de los que cada vez hay más en España, y que naveguen por este Web, después querrán ver más...

Isaac Jiménez



¿Hay vida ahí fuera? Punto a Punto nos traslada este mes a lugares misteriosos donde obtendremos información sobre el mundo extraterrestre e incluso podremos relatar nuestras experiencias personales, también haremos escala en Costa Rica y volveremos sobre las pasadas olimpiadas, para conocer ciertos detalles que pasaron desapercibidos. Pasearemos por el zoológico de San Luis y de vuelta a casa, jugaremos con lo último en estrategia y simulación. Buen viaje.

Guillermo BT

Si tenéis sugerencias, enviadlas a la dirección de correo de abajo y si tenéis críticas que hacer...¡ejem!, pues también ;-).

punto.netmania@hobbypress.es

Séptimo Arte On line



CineMedia» es una de las más extensas bases de datos de cine en el WWW, aunque no sólo se dedica al séptimo arte sino que también cubre otros diversos medios de difusión audiovisuales. Tenemos aquí miles de enlaces (unos 4.000 según anuncian en el Web) organizados en categorías tales como actores, directores, e-zines, festivales y fechas de interés, producción de películas, escuelas, revistas, e-zines, clips de películas y de audio, televisión, radio, nuevos medios, imágenes, películas en disco láser y un largo etcétera. Cada sección nos conduce, a su vez, a una clasificación más específica de forma que podamos reducir el ámbito de búsqueda con precisión. Algo muy necesario cuando hay que rebuscar en bases de datos bastante grandes. En la sección *What's New* encontramos las últimas novedades incorporadas al Web. Normalmente, abundarán enlaces a páginas dedicadas a películas concretas como, por ejemplo, *Broken Arrow* en *http://www.brokenarrow.com*; enlaces que nos transportan a lugares de culto de actores tales como Robert de Niro en *http://www.compapp. dcu.ie/~c2aosul2/de_niro/* También podemos encontrar varios enlaces dedicados a Antonio Banderas en *http://www.rust.net/~kaffeine/index.html* y, cómo no, al popular Quentin Tarantino en *http://www.xs4all.nl/~mrblond/*. «Cinemedia» está en en la dirección de Internet: *http://www.gu.edu.au/gwis/cinemedia/CineMedia.home.html*



Noticias ufológicas

Conexión OVNI» nos transporta al mundo de lo desconocido o más bien, poco conocido. Especializado en ovnis y demás facetas características, este Web se muestra como un lugar muy apropiado para los amantes y forofos de la serie de televisión *Expediente X*. La página está diseñada con frames que son aprovechados para dividir en tres zonas el temario. *Abducciones*: aquí se relatan algunos casos históricos y también se pone a disposición del visitante (terráqueo) un formulario para que, caso de que proceda, relate sus experiencias personales (número de abducciones experimentadas, cómo fuimos conscientes de ellas, si fueron gratificantes, traumáticas, etc.). *La comunidad OVNI*: se refiere a la presencia de recursos relacionados con la ufología en Internet. Numerosos enlaces a lugares de interés tales como el Grupo OVNI de Internet en *http://users.aol.com/iufog/* o el Aufora WEB en *http://ume.med.ucalgary.ca/~watanabe/ufo.html* en el que, además de noticias ufológicas y semanarios especializados, hay un enorme archivo de imágenes de ovnis y extraterrestres. También



Viajar por Sudamérica

Desde hace no mucho, Costa Rica tiene presencia plena en Internet y esto es algo que podemos comprobar acudiendo al Web que mantiene el propio gobierno en http://www.casapres.go.cr/. La información que se presenta al visitante concierne a temas propios de un lugar oficial: un mensaje de presentación del presidente de la República, constitución política y proyectos de desarrollo y otras secciones, como visitas a los museos o información relativa a las reservas biológicas y parques naturales, que constituyen uno de los mayores atractivos de este país. Todos los datos de interés para el turista potencial, se encuentran aquí: servicios de comunicaciones disponibles, transportes aéreos nacionales e internacionales, autobuses, requisitos de circulación para los conductores de coche; servicios médicos (hospitales, clínicas y los teléfonos de todas), otros servicios de interés, bancos, etc. Para complementar el viaje, también es una buena opción pasar por «The Cocos Island Web Page», en la dirección. http://www.geocities.com/TheTropics/3425/ Un interesante viaje nos aguarda.







... aparecen relatos de casos históricos, pero además hay fotos y películas actualizadas y quien sabe, alguna puede ser real y todo... Si hemos tenido alguna experiencia de este tipo, también se da cancha a los incrédulos, quienes pueden encontrar en http://www.csicop.org/si/ una revista electrónica llamada *El observador escéptico*. Por último, la tercera sección del Web se dedica a los *Avistamientos*. Al igual que para las abducciones, podemos informar de ella. Un Web muy interesante por el contenido y por las abundantes fotos animadas. No lo olvidemos, la verdad está ahí fuera... en http://www.angelfire.com/free/ovnimain.html

To: Todos nuestros cibernautas
From: punto.netmania@hobbypress.es
Subject: Ciberconcurso Punto a Punto
Cc:
Bcc:
Attachments:

¿Sabes de alguna dirección en internet divertida, espectacular, extraña, curiosa o innovadora?

Pues envíanosla y entra en el Ciberconcurso Punto a Punto.



Software Publishing Corporation y NetManí@ regalarán todos los meses 5 paquetes del programa ASAP, con el que podréis crear espectaculares presentaciones gráficas en Internet, a los 5 lectores que nos envíen la dirección más interesante.

Envíanos un E-mail con la dirección del Web que nos mandas a la competición y no te olvides de indicar los siguientes datos por si resultas premiado: Nombre y apellidos, dirección completa y teléfono.

Nuestra dirección de correo electrónico es:
punto.netmania@hobbypress.es

Esperamos vuestro correo.

Tras las olimpiadas


ara conocer todo lo sucedido en los recientes juegos de Atlanta, pasemos por la página dedicada por la NBC a este evento. La primera de las secciones que nos encontraremos es la dedicada a todas las noticias relacionadas con el acontecimiento. Una de las más interesantes es la sección de deportes, en la que se describen, con cierto humor, todas las modalidades deportivas practicadas en los juegos. Aquí también encontraremos algunas novedades, es decir, deportes practicados por primera vez en unos juegos olímpicos, como el softball (para mujeres únicamente). Algunos de los datos técnicos que veremos son, cuando menos, curiosos; por ejemplo, el hecho de que en el tiro con arco, tan sólo para conseguir echar la cuerda hacia atrás para disparar, es necesaria una fuerza equivalente a 50 libras (unos 10 kg), o la velocidad de la pelota de ping pong que llega a superar las 100 millas por hora en un partido. Podemos ver cuál es la programación planeada para las pruebas o repasar las pruebas olímpicas de gimnasia de 1.996. Las Olimpiadas se encuentran en *http://www.olympic.nbc.com.*



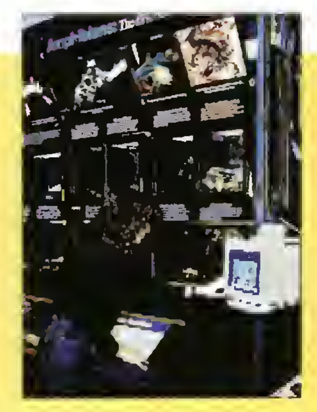
Juegos de guerra


os juegos de estrategia y simulación tienen una de sus mejores páginas en «The Tanker's Homepage». En la página principal se nos ofrece un menú de opciones y una subdivisión en departamentos, cada uno dedicado a alguna faceta en particular. Si pasamos a la sección de juegos de estrategia y simulación, veremos un buen número de enlaces que se organizan en grupos: guerra terrestre, guerra aérea, guerra naval y en otro nivel, parches para juegos y erratas conocidas de otros, hardware existente, clubes y organizaciones, noticias y publicaciones, etc. Hay que tener en cuenta que no sólo se dedica en exclusiva a juegos de ordenador sino que también hay un lugar para los más clásicos juegos de mesa. Se hace un especial énfasis en juegos que tratan de la Segunda Guerra Mundial si bien se intentan cubrir todos los periodos de conflictos para que no falte de nada. La mayoría de los forofos de este tipo de juegos son también ávidos entusiastas de historia, como comentan en un texto introductorio. Así, hay una sección de historia militar que, aunque no pretende ser muy exahustiva, si resulta de interés y puede servir de ayuda si queremos profundizar en algún tema en particular. «The Tanker's Homepage» está en *http://www.webspace.com/~tanker.*



Reserva virtual de animales

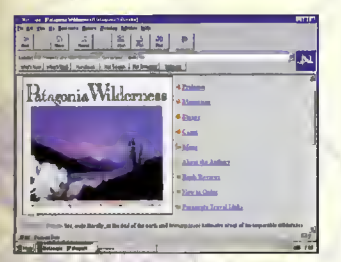

os amantes de la naturaleza disfrutarán de lo lindo en este lugar, el «Zoológico de San Luis», en Missouri. Y es que este zoo se caracteriza por ser uno de los más completos del mundo, con más «de 6.000 animales en su recinto. Como visitantes podemos ver atracciones animales como *el mundo viviente*, que combina la mayor diversidad de seres vivos existentes bajo un mismo techo. La tecnología aplicada al estudio de la vida animal ofrece al visitante dos salas de demostraciones, un teatro con 400 asientos donde se proyectan espectaculares películas sobre la naturaleza, cuatro clases y una sala de lectura. El zoo cuenta con un área de investigación. Hay otras muchas atracciones muy interesantes; en una de ellas, tan sólo un cristal separa a las personas de orangutanes, gorilas, chimpancés y siamangs que viven entre rocas, árboles y plantas constituyendo una auténtica jungla. Además de las muchas atracciones existentes, se puede localizar cualquier elemento del zoo utilizando los mapas del mismo que se presentan en dos modalidades: el mapa rápido y el mapa datallado; también hay una relación de los logros más significativos en la historia del zoológico. Para los interesados en acudir al parque, se incluyen los horarios de apertura, pero para una visita más virtual que física, la dirección es *http://www.st-louis.mo.us/st-louis/zoo/*.





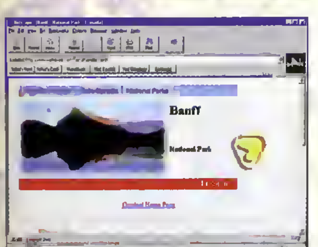
Guía de parajes naturales

Paradisíacas islas, bosques ilimitados, expediciones a la Antártida,... los navegantes de Internet no encontraremos límite que se imponga a nuestras rutas.
Todos aquellos viajeros de la red que deséis disfrutar con un recorrido que transcurre por los lugares más "naturales" de la WWW... levad anclas.









Buscando las huellas de los últimos dinosaurios (los de *Parque Jurásico*), el primer puerto que alcanzaremos será Costa Rica y sus maravillosos parajes; tendréis la oportunidad de conocer uno de los, inmerecidamente, lugares casi vírgenes de la red. Y digo "casi" porque tras largos viajes, empujados por los vientos de baudios que nos arrastran, hemos tenido el placer de ser los primeros visitantes de unas páginas Web, las de las Islas Guayabo.

En *http://www.nacion.co.cr/netinc/costarica/parques/parquesnac.html* se encuentran los Parques Nacionales de Costa Rica y, en español podremos conocer desde los volcanes a las islas de este país. Encontraremos información de la mayoría de los 30 que se citan, incluyendo fotografías. Si después de esta visita hemos decidido que nuestras próximas vacaciones queremos pasarlas allí, podemos acercarnos a las páginas que nos ofrecen las direcciones y teléfonos de las embajadas de este país en España, y por supuesto en el resto del mundo. Está en *http://www.nacion.co.cr/netinc/costarica/emb.de.cr.html* y desde aquí podremos, presionando la opción "Tourism", acceder a la información sobre las rutas programadas que ya existen, entre ellas la visita al Parque Tapantí que cuenta con 290 especies de aves.

Si para contar ya con toda la información posible queremos conocer la situación del país, encontraremos la actualidad en *http://www.nacion.co.cr/home.html*.

Los atractivos naturales y la geografía de Colombia tienen sus páginas en *http://www.uniandes.edu.co/Colombia/Turismo/turismo.html* desde donde podremos conocer las regiones turísticas de los Andes, el Caribe y la Amazonia.

En nuestro país y en este caso, desde las páginas de la Universidad de Oviedo, *http://www1.uniovi.es/asturias/* podremos visitar algunos de los lugares mas bellos de esta zona, disfrutando con las imágenes de los bosques, la garganta del Cares, la Ruta de la Plata,...

Los parques nacionales de España se encuentran representados en las páginas del M° de Agricultura, Pesca y Alimentación. Desde un mapa interactivo o bien desde el hipertexto, podremos obtener datos de interés y una introducción del entorno en que se encuentran estos reductos. Su dirección es *http://www.sederu.es/parques/parquind.html*, donde también podremos consultar las noticias que se publican en el Boletín de Parques Nacionales. También parques nacionales, en este caso de Alaska, es lo que encontraremos en la dirección *http://www.gorp.com/gorp/resource/US_National_Park/main.htm#alaska*; navegando por los fríos mares de ondas de esta parte de la red, podremos conocer las Islas Aleutianas, el mar Ártico, el de Bering,... con información sobre los refugios con los que contamos, los libros y mapas que podemos consultar, rutas,...

En *http://alaskam.com/~ams/htguide/.www.html* podremos completar los datos que hemos obtenido anteriormente con la historia, los campings, flora,...

Si lo que deseamos es conocer como se vive una expedición turística por la Antártida podemos dirigirnos a *http://http2.sils.umich.edu/Antarctica/Story.html* donde nos ofrecen información acompañada de fotos sobre el itinerario, las experiencias de estos aventureros,... Esta página fue nominada en el "Best Educational Service" en la categoría de *Best of the web'94*.

En *http://www.travel.fi/int/nature.html* encontraremos un gran número de enlaces con los parques nacionales de Finlandia. También nos ofrece actividades tan variadas como el descenso de rápidos, competiciones de kayac, etc. y accediendo a las páginas Web de cada lugar podremos solicitar más información, y entre otras opciones consultar los mapas y servicios de la zona, importantes puntos de pesca y parques de animales.

Continuando nuestra navegación por los parques naturales de la red, nos dejaremos llevar por las corrientes hasta las páginas Web del National Park Service de U.S.A. *http://www.nps.gov/* Con un grafismo realmente bonito, aunque en ocasiones un poco lento en "bajar", nos presentan información de los Parques en la opción "Visit you Park". Las posibilidades son variadas a la hora de decidir nuestra ruta: seleccionar por nombre, a partir de un mapa, por tema...

Entre las opciones que se contemplan en este Web, se encuentra la de hacer un repaso por la historia, acceder a "Nature net" (páginas con datos y publicaciones) y disponer de preciosas imágenes de flora y fauna. Sin alejarnos demasiado, en *http://agency.resource.ca.gov/ceres/calweb/Natl_Parks.html* nos permite enlazar con páginas Web de contenido similar, ofreciendo también un listado de parques y monumentos naturales. Buen viaje y que el baudio os acompañe.

Ernesto Martí y Mónica Billarín

ACCESO RESTRINGIDO



Seguridad EN INTERNET

La privacidad en Internet se asocia a la idea del derecho de reserva que tiene un individuo sobre sus datos personales, permitiendo el acceso a ellos por parte de otros, sólo bajo su consentimiento. La realidad es muy distinta y, a pesar de los pesares, la privacidad de una persona puede ser comprometida con relativa facilidad. Algunas empresas y organizaciones ya han puesto cartas en el asunto inventando nuevos mecanismos que hagan de Internet una red libre, pero segura.

La identidad de una persona en Internet se determina principalmente a través de su dirección de correo electrónico ya que, teóricamente, ésta es única e irrepetible. Sin embargo, el concepto de identidad así definido es inestable por varios motivos: principalmente porque la gente puede aparecer y desaparecer sin notificación previa con lo cual, una dirección de correo puede dejar de existir mañana mismo; otro motivo es la facilidad para suplantar la identidad de una persona falsificando su dirección de correo o utilizando su cuenta en un momento de descuido. La verificación de que la identidad de una persona es correcta (es decir, que es quien dice ser) es a lo que se denomica autenticación que actualmente evoluciona utilizando técnicas criptográficas en lo que se denomina firma digital o autenticación digital.

La identificación es algo necesario en muchas ocasiones, pero también puede suponer un riesgo cuando se utiliza para una incursión no deseada en nuestra privacidad. Una simple dirección de correo electrónico puede contener información que influya en lo que otra persona pueda perci-

bir de nosotros. Por ejemplo, puede identificarnos como miembro de un departamento de cierta Universidad, puede contener parte del apellido, parte del DNI, nuestras iniciales, etc, y el sufijo de la dirección hablará de nuestra localización geográfica o de la organización militar (.mil), gubernamental (.gov), comercial (.com)... a la que pertenecemos. A pesar de todo, nadie nos asegura que toda esta información sea correcta, tan siquiera podemos estar completamente seguros de que exista, ya que la falsificación de la identidad también es factible.

El anonimato en la Red hace referencia a la ausencia de identidad: el no va más de la privacidad. Las razones para desear el anonimato en Internet pueden ser variadas y perfectamente legítimas. Como es lógico, puede ser beneficiosa o problemática en función del uso que se le dé. Un empleado que quiera denunciar el abuso de su jefe, sin correr el riesgo de ser despedido, sería un ejemplo de una utilización legítima del anonimato.



Huelga dar ejemplos de cómo podría utilizarse para fines de otra índole.

Existe la posibilidad de enviar correo o publicar mensajes en los grupos de News, bajo una identidad anónima utilizando los servicios de los denominados remailers o redireccionadores de correo.

El más difundido y utilizado se encuentra en Finlandia. Para obtener más información acerca de su modo de uso, debemos enviar un mensaje a la siguiente dirección: anon@anon.penet.fi.



Seguridad en los sistemas

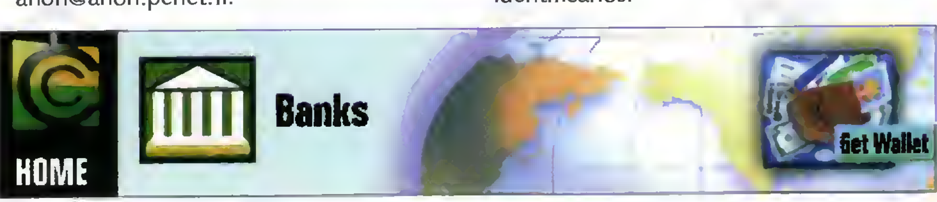
Cualquier máquina conectada a Internet puede verse sometida a los ataques potenciales de un intruso que puede llegar a comprometer seriamente la seguridad del sistema. Todos hemos oído batallitas contando las incursiones de algún hacker en un ordenador, que finalizaban con mejor o peor suerte para el dueño, según fueran las intenciones del visitante. Combiene aclarar que en el ámbito de Internet, un hacker es un visitante que, si bien no ha sido invitado, no tiene ninguna intención maligna, se limita a echar un vistazo; siendo el término cracker el reservado para los intrusos malignos que ocasionan daños de una u otra forma: borrando, corrompiendo o robando información, por ejemplo.

Igual que la existencia de bandidos de Red es una realidad, también lo es la existencia de herramientas para detectarlos e identificarlos.

La primera medida que debe adoptarse es siempre preventiva: un sistema prevenido corre menor riesgo de ser asaltado con éxito que otro que no lo está. La prevención también implica contar con detectores de humo; esto significa que, a parte de los blindajes y parches para tapar agujeros de seguridad, es conveniente contar con herramientas que sondeen el sistema en busca de posibles alteraciones o situaciones anormales que, de otro modo, serían dificilmente advertidas. En especial Unix, en sus diversas variantes, tiene un amplio y longevo historial de agujeros de seguridad que se van solventando a base de parches software. Cuando existe un agujero de seguridad en un sistema, no suele ser precisamente el administrador el primero en descubrirlo.

Cómo detectar agujeros

Existen numerosas herramientas en Unix para controlar y restringir el acceso, así como para detectar situaciones extrañas. Una de las más conocidas y utilizadas es el tcp_wrapper de *Wietse Vensema* que previene de conexiones no deseadas al sis-



tema ya sean vía ftp, telnet, finger, rlogin, tftp, rexec, etc., mediante la discriminación por direcciones IP. Permite llevar un apunte con las trazas de todos los intentos de conexión tanto satisfactorios como fallidos y ejecutar un determinado comando en respuesta a un intento de conexión repudiado (por ejemplo, para ver quién hay conectado en ese instante en la máquina desde la que se intenta acceder). Otras herramientas conocidas son tcplogger, udplogger e icmplogger que guardan trazas de los servicios TCP, UDP e ICMP respectivamente, o también ISS (Internet Security Scanner) que busca puntos vulnerables de la red. Un conjunto de herramientas realmente eficaz para detectar agujeros en un sistema es el denominado *SATAN* (Security Analysis Tool for Auditing Networks o herramienta de análisis de seguridad para la auditoría de redes). *SATAN* fue originalmente escrito por Dan Farmer, de Sun Microsystems durante la redacción -junto con uno de los mayores expertos en seguridad, Wietse Venema- de un documento publicado en los grupos de news relacionados con temas de seguridad, y titulado *Improving the security of your site by breaking into it* ('Cómo mejorar la seguridad de su sistema, consiguiendo introducirse en él'). *SATAN* está compuesto por varios subprogramas escritos en diferentes lenguajes (perl, C, shell, etc.) cada uno de los cuales compromete diferentes aspectos de la seguridad de un sistema. Estos programas se pueden ejecutar remotamente para atacar una o varias máquinas informando, posteriormente, de los agujeros y debilidades encontrados en el sistema, y adjuntando una completa recopilación de toda la información técnica de interés que se haya podido obtener. Para llevar a cabo estas tareas, comprueban exhaustivamente la máquina (o máquinas) atacando bugs conocidos de los servicios de red y de los sistemas de ventanas como X-windows, entre otros. El problema que plantea *SATAN* es que, al poder ejecutarse remotamente contra otras máquinas, puede ser utilizado, en malas manos, con intenciones perversas. Para comprobar si una máquina está siendo sometida a ataques por parte de *SATAN* existe otra herramienta llamada *Courtney* que detecta los chequeos consecutivos -típicos de un ataque de SATAN- de los puertos TCP y UDP del sistema (este scaneo organizado de los puertos de un sistema, normalmente busca averiguar los servicios disponibles en el mismo, como método para explotar sus posibles debilidades).

De compras por Internet

Uno de los primeros experimentos realizados (aún sin WWW) con dinero electrónico fue el del banco digital de Karl Barrus, que se basó en las sugerencias hechas por Hal Finney en la lista de correo de los cypherpunks (ver cypherpunks).

VISA Cash

Actualmente, con el advenimiento de la era World Wide Web, los sistemas de pago a través de Internet (también denominados como cyberbanking) han evolucionado muy deprisa -quizá empujados por los más interesados, es decir, los bancos- y, si bien todavía no hay un estandar definitivo, existen ya diversas propuestas que van definiendo las guías a seguir para su unificación o, al menos, para sentar las bases mínimas de seguridad que debe ofrecer un sistema diseñado para llevar a cabo transacciones comerciales.

Dependiendo del grado de seguridad requerido, los sistemas de pago a través de Internet pueden ser más o menos comple-

Sistemas de pago a través de la Red

Uno de los sistemas de pago más extendidos actualmente es CyberCash por la gran seguridad que ofrece. CyberCash utiliza encriptación de clave publica RSA de 768 bits para autenticación de firmas y DES, por lo que ofrece un nivel muy alto de seguridad ante potenciales manipulaciones.
http://www.cybercash.com

First Virtual utiliza la dirección de correo electrónico como medio para autenticar la identidad del cliente, lo cual es, a todas luces, insuficiente para operaciones que requieran cierto grado de seguridad real. Es utilizado principalmente por servicios que venden algún tipo de información on-line. Como ventaja, no necesita de servidores o protocolos especializados para su utilización.
http://www.fv.com

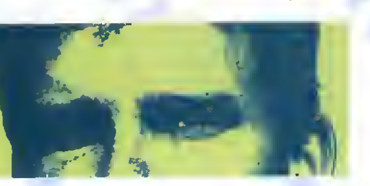
DigiCash se basa en una forma patentada de dinero digital denominada e-cash (electronic cash). Actualmente puede ser probado con dinero de mentira (cyberbucks) como medio para hacerse una idea de sus posibilidades. Puede ser utilizado libremente para transacciones entre individuos de igual a igual.
http://www.digicash.com

Otros sistemas en candelero en la actualidad son el STT (Secure Transaction Technology) desarrollado por Microsoft y Visa o el SEPP (Secure Electronic Payment Protocol) que proyectan Netscape y Mastercard.



jos. Los sistemas más básicos no hacen ningún tipo de autenticación, con lo cual el fraude es factible y, por otro lado, al supuesto defraudador poco le importa que la información proporcionada no se transmita de forma segura ya que, lo más normal es que ninguno de los datos dé pistas de su identidad real. Estos sistemas los utilizan comerciantes de servicios de (poco) valor añadido, como los oportunistas servicios on-line para adultos que venden acceso a bibliotecas de imágenes, vídeos, etc.

Cuando se trata de comprar a través de Internet servicios o bienes materiales de igual forma que si lo hiciéramos utilizando una tarjeta en unos grandes almacenes, la seguridad exigible implica la confidencialidad de los datos personales (el comerciante no tiene necesidad de conocerlos, ya que él se limita a completar su parte del contrato enviándolo, acto seguido, al gestor de pago en cuestión que será el que compruebe y valide la corrección de los datos de ambas partes. Si todo es correcto, envía la información pertinente a la entidad bancaria para que ésta realice la transacción) y la autenticación de las partes que asegure que cada extremo es quien dice ser.



Protocolos seguros para WWW

Estos protocolos aparecen con motivo de la necesidad de realizar transacciones con un nivel de seguridad alto -algo que no asegura HyperText Transfer Protocol (HTTP)-. Utilizan, para ello criptosistemas, normalmente basados en una combinación de claves simétricas y claves asimétricas o públicas (ver Algoritmos de encriptación) que garantizan, en un alto grado, la ocultación y autenticación de los datos transmitidos.

El protocolo S-HTTP (Secure HTTP) fue desarrollado por EIT como una versión más segura de HTTP. Soporta modos de operación con clave simétrica lo que permite realizar transacciones privadas espontáneamente. A diferencia de HTTP, no requiere de un repudio previo del cliente para activar los mecanismos de seguridad, ya que soporta transacciones seguras extremo a extremo. Puede incorporar criptosistemas de clave pública basados en RSA, reconociendo varios formatos criptográficos como el PGP (Pretty Good Privacy), el PEM (Private Enhanced Mail) y el PKCS-7; así como sistemas basados en Kerberos. Una de las limitaciones de S-HTTP es que, al ser una versión de HTTP únicamente puede encapsular sus mensajes en este protocolo.



Para utilizar S-HTTP con un servidor seguro (un servidor seguro es el aquél preparado para realizar transacciones seguras), el URL ha de comenzar por https:// en lugar de http:// y el cliente o browser utilizado ha de soportar esta característica, como es natural. El establecimiento de una conexión segura se suele indicar visualmente al cliente (en Netscape, por ejemplo, mediante la unión de la llave partida en la parte inferior izquierda y por una línea azul que aparece en la parte superior).

El protocolo SSL (Secure Sockets Layer) ofrece funciones de seguridad a nivel de la capa de transporte para el protocolo TCP (IP y UDP) que permite negociar el algoritmo de encriptación (por ejemplo, RSA) y la clave a utilizar en una sesión en particular. Se autentica la identidad del servidor antes de iniciar la transacción y, a partir de ahí, todo lo que salga hacia la Red se transmitirá encriptado.

La seguridad del canal de transmisión proporcionado por SSL se basa en tres propiedades:

-El canal es privado. Se acuerda una clave secreta que será utilizada para encriptar, mediante algún algoritmo simétrico (por ejemplo, DES o RC4) todos los mensajes subsiguientes.

-El canal ofrece autenticación del servidor y, opcionalmente, también del cliente, utilizando algoritmos de encriptación asimétrica basados en clave pública (como el RSA, por ejemplo).

-El canal es fiable, pues se utilizan funciones hash como MD2 (RFC-1319) o MD5 (RFC-1321) para comprobar posibles errores ocurridos durante la transmisión de datos.

A diferencia de S-HTTP, el protocolo SSL no necesita de HTTP sino que puede funcionar de manera transparente con una capa de aplicación cualquiera (HTTP, FTP, TELNET, etc.).

La empresa TERISA Systems, cofundada por EIT y RSA Data Security en 1994, implementa actualmente S-HTTP y SSL, desarrollando herramientas software que integren ambos protocolos en clientes y servidores de WWW con el objetivo de crear un estándar único.



Guía rápida sobre seguridad

Si deseas ampliar esta información puedes hacerlo en las siguientes direcciones que te proponemos.

APEDANICA (Asociación para la Prevención y Estudio de Delitos, Abusos y Negligencias en Informática y Comunicaciones Avanzadas). Presidida por Miguel Angel Gallardo Ortiz, profesor de la Universidad Carlos III de Madrid. Cuenta con una lista de distribución en: apedanica@encomix.es.

Grupos de News relacionados con temas de seguridad, privacidad, etc.:

- alt.hackers
- alt.politics.org.nsa
- alt.privacy
- alt.privacy.anon-server
- alt.privacy.clipper
- alt.security
- alt.security.index
- alt.security.misc
- alt.security.pgp
- alt.security.ripem
- alt.society.civil-liberty
- alt.whistleblowing
- comp.org.eff.news
- comp.org.eff.talk
- comp.patents
- comp.risks
- comp.society.privacy
- comp.security.announce
- sci.crypt
- talk.politics.crypto



Listas de correo:

CERT (recomendaciones)	cert@cert.org (mensaje pidiendo ser incluido en la lista)
Firewalls mailing list	majordomo@greatcircle.com (subscribe firewalls)
Computer Underground Digest	tk0jut2@mvs.cso.niu.edu (<dirección de e-mail>)

FAQ's y RFC's:

sci.crypt	cryptography FAQ
news.answers	privacy & anonimity FAQ
rfc-1421 .. 1424	RIPEM
rfc-1355	Privacy issues in Network

Software:

Tcp wrappers	ftp://ftp.win.tue.nl/pub/security
ISS (Internet Sec. Scanner)	ftp://ftp.uu.net/packages/bsd-sources

Sistemas de encriptación: clave pública y clave privada

En cuanto a la encriptación mediante clave simétrica, existe un función para encriptar y otra simétrica para desencriptar, utilizando ambas la misma clave privada.

Para la encriptación mediante clave asimétrica (algoritmo de clave pública), la clave que se utiliza para la decodificación del mensaje no es la misma que la utilizada en su codificación.

El sistema consiste, básicamente, en lo siguiente: el algoritmo de encriptación utiliza una clave pública (cpub) que, a su vez, ha sido generada a partir de una clave privada (cpri) sólo conocida por nosotros. Mediante cpub cualquier persona puede encriptar mensajes, pero no así desencriptarlos, pues el algoritmo de desencriptación no funciona correctamente sólo con la clave pública, necesita conocer la clave privada cpri con la que fue generada cpub. Esto permite que única y exclusivamente el dueño de cpri sea capaz de desencriptar esos mensajes.

RSA es un sistema de encriptación de clave pública definido por Rivest, Shamir y Adleman. El *RSA* cumple las tres restricciones fundamentales: asegurar el intercambio de claves de forma que el emisor y el receptor puedan llevar a cabo la encriptación y la desencriptación; hacerlo de tal manera que algún escucha potencial no pueda romper el código; por último, la autenticación añade el requisito de que el receptor puede tener cierta garantía de que el mensaje fue encriptado por una entidad concreta y no por cualquiera. La exportación de esta tecnología fuera de los Estados Unidos está prohibida en principio y, en casos concretos, es supervisada por el gobierno americano. ►

DES (Data Encryption Standard) es el estándar de encriptación de datos utilizado por el gobierno americano y desarrollado por IBM. En su definición inicial, opera con bloques de datos de 64 bits utilizando una clave de 56 bits. El tamaño de esta clave fue poco menos que impuesto por la NSA, quién insistió a IBM en que era suficiente para garantizar que estaba libre de toda debilidad estadística y matemática. La NSA dijo a los autores de *DES* que acababan de reinventar uno de los mayores secretos utilizado por ellos mismos en el desarrollo de sus algoritmos. Ante las suspicacias suscitadas, IBM aseguraba que "DES fue íntegramente desarrollado en IBM por hombres de IBM. La NSA no intervino para nada". DES está definido en el documento FIPS 46-1 (Federal Information Processing Standards) y es idéntico al estándar ANSI conocido como *DEA* o *Data Encryption Algorithm*.

PGP (Pretty Good Privacy) es un paquete de encriptación basado en clave pública desarrollado por Phil Zimmerman. Utiliza IDEA como algoritmo de clave secreta para encriptar el cuerpo del mensaje y RSA como algoritmo de clave pública para encriptar la primera. Su distribución en los Estados Unidos está prohibida y el gobierno lo considera poco menos que un producto de contrabando debido a que utiliza el algoritmo RSA de clave pública sin contar con la licencia del dueño (sólo válida en Estados Unidos). *PGP* es muy utilizado en Europa y en el resto del mundo (incluido USA a pesar de la polémica). Actualmente el autor ha dejado de distribuirlo, si bien coordina al grupo de ingenieros que a lo largo y ancho del mundo, continúan perfeccionando y añadiendo mejoras a dicho paquete.
(alt.security.pgp, mailing-list: info-pgp-request@lucpul.it.luc.edu)



PEM (Privacy Enhanced Mail) describe un estándar, bajo constante revisión, que marca las guías a seguir por los protocolos oficiales en la encriptación de correo. Para más información, enviad un mensaje a: pem-info@tis.com.

RIPEM es un programa que genera PEM (Privacy Enhanced Mail) utilizando DES como algoritmo de clave secreta y RSA para encriptación con clave pública. Al contrario que PGP, *RIPEM* puede utilizarse libremente dentro de Estados Unidos (pues utiliza para las rutinas RSA la librería RSAREF, de libre circulación dentro de Estados Unidos) pero no así fuera de ellos. Añade al correo electrónico las propiedades de autenticación (puede confirmarse quién envió el mensaje) y privacidad (nadie, salvo el destinatario, puede leer el mensaje).

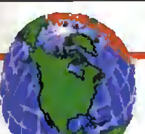
Organizaciones especializadas

La *EFF* (Elecronic Frontier Foundation) fue fundada en Julio de 1.990 por Mitchell Kapor, multimillonario y fundador de de la compañía de software Lotus, y John Barlow, letrista del grupo de rock americano Grateful Dead. La *EFF* "es una organización no lucrativa para la defensa de las libertades civiles que, en interés de todos, trabaja en proteger la privacidad, la libertad de expresión y el acceso a recursos públicos e información en los nuevos medios". Su pretensión, desde el principio, ha sido beneficiar a todos y no únicamente a la élite técnica, de una forma que logre preservar la libertad y el flujo abierto de información y comunicación.

Para obtener el documento completo en el que se expone la misión de la EFF: *ftp://ftp.eff.org/pub/EFF/mission_statement*. La EFF mantiene su propio web en Internet en la dirección: *http://www.eff.org*.



La *CPSR* (Computer Professionals for Social Responsibility) trabaja desde 1.982 en proteger y promover cualquier asunto que concierna a las libertades civiles en el ámbito electrónico. Normalmente se ha-



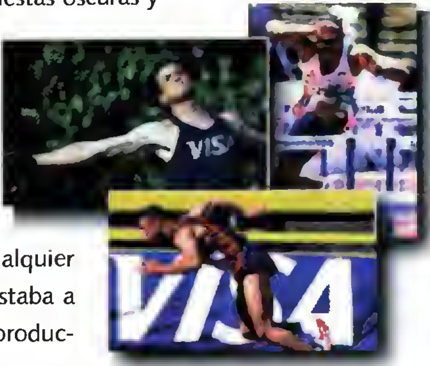
National Institute of Standards and Technology's

Computer Security Resource Clearinghouse

- Clearinghouse Abstract
- Announcements
  - 1996 National Information Systems Security Conference
  - The Common Criteria for Information Technology Security is available. The CD-ROM version of the CC is now available. See instructions for obtaining it.
  - The latest version of the NIST Computer Security Publications list is available.
  - Revised OMB Circular A-130 is now available.
  - Special Pub 800-12 An Introduction to Computer Security The NIST Handbook is available
  - What's New
  - Events Calendar
- Programs
  - Cryptographic Standards Validation Programs
  - Forum of Incident Response and Security Teams - FIRST



ya envuelto en litigios con agencias gubernamentales tales como el FBI (Federal Bureau for Investigation), el NSA (National Security Agency), el NIST (National Institute for Standards and Technology) o el servicio secreto, entre otras, para sacar a la luz operaciones o propuestas oscuras y para proporcionar la documentación al respecto que se encuentra clasificada por decisión del gobierno. Asuntos tales como la propuesta del FBI para intervenir cualquier teléfono, en las que se instaba a compañías de telefonía y productores de hardware a preparar sus servicios y productos para facilitar esta tarea, han movido a miembros de esta organización a presentarse ante el Congreso, comisiones de interés público y legisladores estatales, para testificar acerca de la privacidad, la política informativa, la seguridad en los ordenadores y la identificación de llamadas telefónicas.



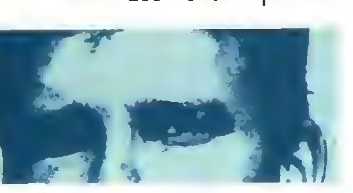
La organización cuenta con una amplia biblioteca de temas relacionados con la privacidad accesible via ftp, gopher, wais y correo electrónico en cspr.org. Probable-



mente sea la colección más grande de documentos sobre privacidad disponible en Internet. Para más información, obtener el fichero en: *ftp://cpsr.org/cpsr/cpsr_info*

El *NIST* (National Institute for Standards and Technology) cuenta con una BBS dedicada a la seguridad informática, accesible a través de Internet vía telnet en: *telnet://cs-bbs.nist.gov*. Este sistema está abierto al público y dispone de información sobre publicaciones relacionadas con la seguridad en los ordenadores, noticias, advertencias y recomendaciones, información de virus y los anti-virus para combatirlos, calendarios de eventos importantes en el tema de seguridad y otras fuentes donde conseguir más información.

Los ficheros pueden obtenerse a través de la dirección de Internet ftp en *ftp://csrc.nist.gov* existiendo un índice de todos los ficheros disponibles. Para obtener la misma lista por correo electrónico, enviar un mensaje a docserver@csrc.nist.gov incluyendo en el cuerpo del mismo: send index. (NIST Computer Security Resource Clearinghouse -http://csrc.nist.gov.)



La *NSA* (National Security Agency) es el cuerpo oficial para la seguridad en las comunicaciones del gobierno americano. Fue constituído a principios de los años 50 bajo los auspicios del, por entonces presidente, Truman. La *NSA* ha continuado desde entonces avanzando en sus investigaciones en el campo de la criptología. Se dice de la *NSA* que es el mayor contratista de matemáticos de todo el mundo así como el mayor comprador de hardware. "La *NSA* posee expertos en criptografía que



están varios años adelantados al estado del arte en el ámbito público, siendo capaces de romper la mayoría de los actuales sistemas; pero, por razones de seguridad nacional, casi toda la información de la *NSA* es clasificada".

El *CERT* (Computer Emergency Response Team) fue constituído en Noviembre de 1988 por DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency, o Agencia para el desarrollo de proyectos avanzados del departamento de defensa). Su objetivo es trabajar junto a la comunidad de Internet para facilitar todo el apoyo logístico y la asistencia técnica necesaria en cualquier incidente que afecte a la seguridad de un sistema en Internet. Mantienen listas de correo entre las que se incluyen las recomendaciones del CERT (CERT advisories), también accesibles via ftp en: *ftp://info.cert.org/pub/cert_advisories*. Puede obtenerse más infomación enviando un mensaje a: cert@cert.org o bien, a través del Web que mantienen en la página de la Red *http://www.cert.org*.

Cypherpunks es el nombre con que se denomina a una especie de alianza constituida por algunos de los mejores programadores y diseñadores de hardware de Silicon Valley, que predican la privacidad absoluta en la era de la información. Los *cypherpunks* asumen la privacidad como algo bueno y cuanta más haya, mejor para todos. Consideran que uno debe proporcionarse sus propios mecanismos de privacidad en lugar de esperarlos de gobiernos, corporaciones u otras grandes organizaciones. Los cypherpunks predican con el ejemplo y se comunican entre ellos mediante correo electrónico convenientemente encriptado con un sistema muy particular.

Existe una lista de correo de éstos en: cypherpunks-request@toad.com (enviad un mensaje para subscribiros o daros de baja) que es mantenida por Eric Hughes. En esta lista se debate acerca de las "defensas tecnológicas para la privacidad en el dominio digital".

Guillermo BT.

ACCOUNT APPLICATION





Páginas compatibles

En este nuevo capítulo del curso finalizaremos con los frames o marcos haciendo que nuestra página sea compatible con todos los navegadores, pues algunas versiones antiguas aún no leen el diseño con frames. Y conoceremos el código de todos los símbolos de nuestra sintaxis necesarios para trabajar con nuestra herramienta HTML.

En el número pasado vimos algunas características de los frames o marcos en las páginas Web. Continuaremos, pues, con otros atributos de la etiqueta <FRAME>:

SCROLLING=yes I no I auto

Para mostrar una barra de scroll en un marco, utilizaremos el atributo: SCROLLING, al que podemos asignar uno de los tres siguientes valores:

yes: aparece la barra de scroll con independencia de que realmente haga falta para visualizar todo el contenido del frame.

no: no aparece barra de scroll. Si el contenido excede el tamaño del frame no podremos verlo todo.

auto: aparece la barra de scroll únicamente si es necesaria.

Ejemplo: <FRAME src="x.htm" SCROLLING=auto>

NORESIZE

Con el que conseguiremos que no se pueda cambiar el tamaño del frame en cuestión (pinchando y estirando con el ratón sobre el separador de éste con otro frame adyacente).

Ejemplo: <FRAME src="y.htm" NORESIZE>.

MARGINHEIGHT= nn

MARGINWIDTH= nn

Se utitilizan para especificar, respectivamente, los márgenes verticales (superior e inferior) y horizontales (izquierdo y derecho) que deseamos para el frame. Las unidades de *nn* son pixels.

SEAMOS COMPATIBLES

¿Qué ocurriría si intentamos ver un diseño con frames usando un browser que no reconoce esta característica?. La respuesta es ¡nada!.

Exactamente, no ocurriría nada porque las etiquetas y elementos desconocidos para el browser (en este caso, todas las etiquetas referidas a frames) son ignorados por éste. Y, si se ignora el contenido del documento por completo... no vemos nada (podemos hacer la prueba intentado ver un documento con frames usando, por ejemplo, la versión 1.1 de Netscape).

Sin embargo, existe una solución que permite hacer un documento "compatible" con todo tipo de browsers y ésta pasa por incluir código "estándar" HTML que sea alternativo al diseño realizado con frames y que, por lo tanto, sea legible por un browser sin capacidad para representar marcos.

Para indicar que cierta parte del codigo HTML se reserva sólo para browsers que no entienden frames, se utiliza la etiqueta <NOFRAMES> (con su correspondiente cierre </NOFRAMES>). Esta etiqueta ha de estar obligatoriamente contenida dentro del cuerpo de <FRAMESET></FRAMESET> para ser reconocida.

Veamos un ejemplo:

<frameset ROWS=10%,3,*>*

<frame src="x.htm" name=cabecera scrolling=no>

<frame src="y.htm" name=p_central>

```
<frame src="z.htm" name=pie_pagina scrolling=no>
<NOFRAMES>
<p>Este texto sólo será visto por quienes utilizen un browser sin capacidad para representar frames.
<p>Puede usted obtener una copia gratuita de <img src="NetDestape.gif"> con un golpe de ratón.<a href="http://www.netdestape.jaj">Conseguir NetDestape</a>.
</NOFRAMES>
</frameset>
```

Este documento mostraría un diseño con tres marcos horizontales para un browser que entienda frames, y el contenido introducido entre las etiquetas <noframes></noframes> sería visualizado sólo por los usuarios de browsers antiguos (a los que podemos invitar a un 'plan renove' :-)).

SÍMBOLOS REPRESENTABLES EN HTML

Cualquier símbolo del juego de caracteres ISO Latin-1 puede ser representado en HTML utilizando el código correspondiente. En la siguiente tabla aparecen todos los símbolos representables y una descripción de cada uno de ellos. Hay que recordar que la sintaxis es el símbolo de ampersand (&), a continuación el del código representativo del símbolo (si es el numérico, éste ha de ir precedido de una almohadilla (#)) y un punto y coma (;) que delimita esa sintaxis especial.

Juego de caracteres ISO Latin-1

Á	A mayúscula, acento agudo
À	A mayúscula, acento grave
Â	A mayúscula, acento circumflejo
Ã	A mayúscula con tilde
Å	A mayúscula con aro
Ä	A mayúscula, diéresis
Æ	AE mayuscula, diptongo
Ç	C mayúscula, cedilla
É	E mayúscula, acento agudo
È	E mayúscula, acento grave
Ê	E mayúscula, acento circumflejo
Ë	E mayúscula, diéresis
Í	I mayúscula, acento agudo
Ì	I mayúscula, acento grave
Î	I mayúscula, acento circumflejo
Ï	I mayúscula, diéresis
Ð	Eth mayúscula, Islandés
Ñ	N mayúscula, tilde
Ó	O mayúscula, acento agudo
Ò	O mayúscula, acento grave
Ô	O mayúscula, acento circumflejo
Õ	O mayúscula, tilde
Ö	O mayúscula, diéresis
Ø	O mayúscula, barra oblicua (slash)
Ú	U mayúscula, acento agudo
Ù	U mayúscula, acento grave
Û	U mayúscula, acento circumflejo
Ü	U mayúscula, diéresis
Ý	Y mayúscula, acento agudo
Þ	THORN mayúscula, Islandés
ß	s minúscula, Alemán (unión sz)
á	a minúscula, acento agudo
à	a minúscula, acento grave
â	a minúscula, acento circumflejo
ã	a minúscula, tilde
ã	a minúscula, tilde
ä	a minúscula, diéresis
æ	ae minúscula, diptongo
ç	c minúscula, cedilla
é	e minúscula, acento agudo
è	e minúscula, acento grave
ê	e minúscula, acento circumflejo
ë	e minúscula, diéresis
í	i minúscula, acento agudo
ì	i minúscula, acento grave
î	i minúscula, acento circumflejo
ï	i minúscula, diéresis
ð	eth minúscula, Islandés
ñ	n minúscula, tilde
ó	o minúscula, acento agudo
ò	o minúscula, acento grave
ô	o minúscula, acento circumflejo
õ	o minúscula, tilde
ö	o minúscula, diéresis
ø	o minúscula, slash
ú	u minúscula, acento agudo
ù	u minúscula, acento grave
û	u minúscula, acento circumflejo
ü	u minúscula, diéresis
ý	y minúscula, acento agudo
þ	thorn minúscula, Islandés
ÿ	y minúscula, diéresis

Códigos numéricos

&#00; - &#08;	sin uso
	tabulador horizontal
nueva línea
&#11;-&#31;	sin uso
	espacio
!	exclamación de cierre
"	interrogación de cierre
#	símbolo de número
$	dólar
%	porciento
&	ampersand
'	apóstrofo
(	paréntesis izquierdo
)	paréntesis derecho
*	asterisco
+	signo de suma
,	coma
-	guión
.	punto
/	barra inclinada derecha
0 - 9	dígitos 0-9
:	dos puntos
;	punto y coma
<	menor que
=	igual
>	mayor que
?	interrogación de cierre
@	at comercial
A-Z	letras A-Z
[	corchete izquierdo
\	barra inclinada izquierda
]	corchete derecho
_	barra horizontal
`	acento agudo
a-z	letras a-z
{	llave izquierda
		barra vertical
}	llave derecha
~	tilde
&#127;-	sin uso
¡	exclamación de apertura
¢	símbolo de céntimo
£	libra esterlina
¤	símbolo de moneda genérico
¥	símbolo de yen
¦	barra vertical quebrada
§	símbolo de sección
¨	diéresis
©	copyright
ª	ordinal femenino
«	comillas anguladas, izquierda
¬	símbolo de negación
	guión suave
®	marca registrada
¯	acento elevado
°	símbolo de grados
±	más/menos
²	dos en superscript
³	tres en superscript
´	acento agudo
µ	símbolo de micro
¶	signo de párrafo
·	punto medio
¸	cedilla
¹	uno en superscript
º	ordinal masculino
»	comillas anguladas, derecha
¼	fracción, un cuarto
½	fracción, un medio
¾	fracción, tres cuartos
¿	interrogación de cierre
À	A mayúscula, acento agudo
Á	A mayúscula, acento grave
Â	A mayúscula, acento circumflejo
Ã	A mayúscula, tilde
Ä	A mayúscula, aro
Å	A mayúscula, diéresis
Æ	AE mayúscula, diptongo
Ç	C mayúscula, cedilla
È	E mayúscula, acento agudo
É	E mayúscula, acento grave
Ê	E mayúscula, acento circumflejo
Ë	E mayúscula, diéresis
Ì	I mayúscula, acento agudo
Í	I mayúscula, acento grave
Î	I mayúscula, acento circumflejo
Ï	I mayúscula, diéresis
Ð	Eth mayúscula, Islandés
Ñ	N mayúscula, tilde
Ò	O mayúscula, acento agudo
Ó	O mayúscula, acento grave
Ô	O mayúscula, acento circumflejo

Õ	O mayúscula, tilde	ì	i minúscula, acento agudo
Ö	O mayúscula, diéresis	í	i minúscula, acento grave
×	O símbolo de multiplicación	î	i minúscula, acento circumflejo
Ø	O mayúscula, barra inclinada cruzada	ï	i minúscula, diéresis
Ù	U mayúscula, acento agudo	ð	eth minúscula, Islandés
Ú	U mayúscula, acento grave	ñ	n minúscula, tilde
Û	U mayúscula, acento circumflejo	ò	o minúscula, acento agudo
Ü	U mayúscula, diéresis	ó	o minúscula, acento grave
Ý	Y mayúscula, acento agudo	ô	o minúscula, acento circumflejo
Þ	THORN mayúscula, Islandés	õ	o minúscula, tilde
ß	s minúscula, Alemán (unión sz)	ö	o minúscula, diéresis
à	a minúscula, acento agudo	÷	símbolo de división
á	a minúscula, acento grave	ø	o minúscula, barra inclinada cruzada
â	a minúscula, acento circumflejo	ù	u minúscula, acento agudo
ã	a minúscula, tilde	ú	u minúscula, acento grave
ä	a minúscula, tilde	û	u minúscula, acento circumflejo
å	a minúscula, diéresis	ü	u minúscula, diéresis
æ	ae minúscula, diptongo	ý	y minúscula, acento agudo
ç	c minúscula, cedilla	þ	thorn minúscula, Islandés
è	e minúscula, acento agudo	ÿ	y minúscula, diéresis
é	e minúscula, acento grave		
ê	e minúscula, acento circumflejo		
ë	e minúscula, diéresis		

Guillermo BT

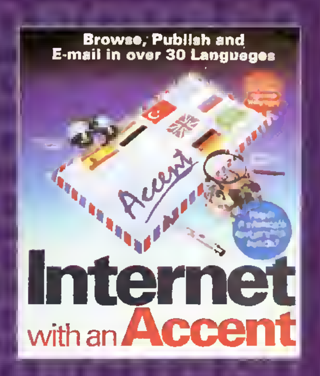
To: Todos nuestros cibernautas
From: cursohtml.netmania@hobbypress.es
Subject: Ciberconcurso Curso HTML
Cc:
Bcc:
Attachments:

¿Has estado siguiendo nuestro Curso de HTML? Pues seguro que ya eres capaz de crear tu propia página en HTML y sorprendernos a todos con tu diseño y creatividad.

Si has estado siguiendo detenidamente nuestro curso de HTML, probablemente a estas alturas ya serás todo un experto en la creación de páginas o al menos te habrás puesto manos a la obra.

Te invitamos a editar tu página Web y a enviárnosla a esta competición.

Accent Software y Netmanía regalarán todos los meses que dure el Curso HTML **5 programas comerciales de «Internet with an Accent»**. No te duermas, uno puede ser tuyo.



Envíanos un E-mail y adjúntanos tu página (preferiblemente comprimida con Pkzip) o indícanos la dirección donde podamos verla.

No olvides indicar los siguientes datos por si resultas premiado:

Nombre y apellidos, dirección completa y teléfono.

Nuestra dirección de correo electrónico es cursohtml.netmania@hobbypress.es

¡Esperamos tus páginas!

P.S. Si no estás conectado todavía a Internet, envíanos tu página en un disco por correo a:
Hobby Press, Revista Netmanía, Concurso HTML,
C/Ciruelos, 4; 28700 San Sebastián de los Reyes; Madrid.



En el número de este mes, seguiremos aprendiendo a aprovechar mejor el correo electrónico, a conocer sus mejores cualidades, tales como la posibilidad de enviar ficheros binarios por la Red fácilmente, acceder a los recursos de Gopher e incluso obtener valiosa información a través de direcciones muy interesantes.

ATTACHMENTS

El correo electrónico es una herramienta muy útil en el proceso de distribución de la información. Utilizándolo, podemos comunicarnos con otros usuarios, enviando mensajes de forma similar al correo convencional, pero con la diferencia de que nuestros mensajes llegarán de forma inmensamente más rápida; podemos cartearnos vía E-mail con un usuario de las antípodas y nuestros mensajes le llegarán en menos de media hora. Todo un récord de velocidad.

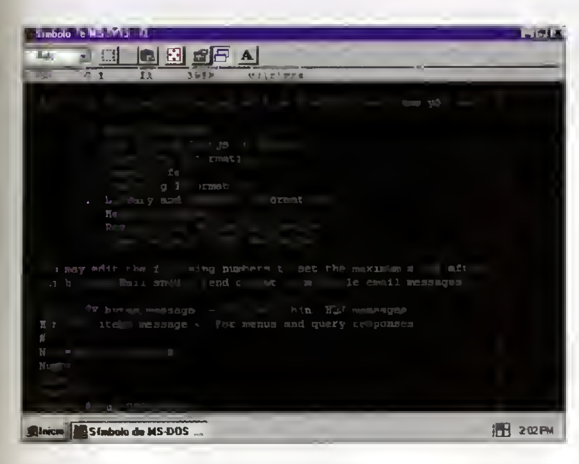
Pero el correo electrónico también puede servir para la transmisión de ficheros binarios comunes, como GIF o EXE. El medio habitual para el intercambio de este tipo de ficheros ha venido siendo el conocido FTP y desde hace muy pocos años el WWW, medio que se ha convertido en el más popular. La posibilidad de enviar ficheros binarios a través del correo electrónico no es una cosa nueva, ha estado ahí desde que existe el propio E-mail, pero lo que sí es nuevo es cómo gestionar el envío y recepción de estos ficheros. Son diversos los formatos que se han propuesto como estándar para la transmisión de ficheros vía E-mail, pero el que está triunfando es el llamado MIME. Este formato permite enviar gráficos, sonido y texto por lo que se le conoce como "correo multimedia". Pero no nos engañemos, realmente lo que se envía no son ficheros binarios, sino que se convierten a un código adecuado (como ASCII) y luego, en el lugar de destino hay que devolverles a su forma original. Generalmente, esto había que hacerlo a mano, lo que es una tarea muy pesada; Afortunadamente, ahora hay muchos gestores de correo que se encargan ellos mismos de este trabajo, como Eudora y Netscape. Y de éstos conoceremos un interesante truco, dirigido sobre todo, a aquellos que están poco acostumbrados a usar dichos gestores, concretamente el de Netscape 2.0 o superior. Si estando en este browser, nos metemos en el menú "Window" llegaremos al gestor de correo pulsando sobre "Netscape Mail". Al crear un nuevo mensaje nos aparecerá una ventana como la de la figura. Una de las opciones que encontramos es la introducción de un "attachment" (attach significa ligar). Y exactamente, eso es lo que queremos hacer, ligar uno o más ficheros binarios a un mensaje normal y corriente de correo electrónico. Pulsando sobre el botón "Attach" veremos en nuestra pantalla una ventana que nos interroga sobre qué queremos ligar a nuestro mensaje y podremos introducir todos los ficheros que queramos. Una vez hayamos acabado, cerramos dicha ventana y procedemos a enviar el mensaje (no es necesario escribir nada, basta con los ficheros ligados a él). Nuestra máquina se quedará "pensando" un breve tiempo mientras carga los ficheros que hemos incluido. Una gran ventaja de usar los "attachments" es que no tenemos que codificar los ficheros binarios incluidos, sino que es el propio Netscape el que se encarga de realizar ese trabajo. Debemos, por otro lado, tener en cuenta el tamaño de los archivos que enviamos, porque podemos colapsar el buzón del receptor si nos pasamos. Un tamaño usual es un mega o mega y medio. Más allá de eso, debemos preguntar al receptor si tiene tanto sitio en su buzón.



GOPHER POR E-MAIL

Como ya se pudo ver en anteriores números, el correo electrónico es una herramienta de inusitada potencia. El uso de este servicio no se limita tan sólo a enviar simples mensajes de un usuario a otro, como en el caso del correo convencional, también nos permite acceder a otros servicios como WWW, FTP, USENET entre otros. Veamos por ejemplo el caso del Gopher.

El servicio Gopher es una excelente herra-



mienta para la búsqueda de recursos, especialmente si se sabe lo que se quiere pero no en qué sitio determinado se encuentra. Esta utilidad está basada en diversos menús y nos proveerá de un entorno amigable para acceder a los distintos recursos de Internet, a la búsqueda de datos y recepción de información. El Gopher sabe donde están las cosas gracias a los muchos voluntarios que han gastado su tiempo en colocar punteros a útiles colecciones de recursos de la Red. Cuando visitamos un Gopher-site podemos navegar a través de él, hacia un recurso deseado, y una vez que lo encontremos podemos traérnoslo a nuestro home (se trata de nuestra máquina). El Gopher mediante correo electrónico es muy similar al Gopher a través de una conexión "en vivo". La principal diferencia radica en que para llegar al Gopher-site deseado tenemos que pasar por un servidor de Gopher por correo. Pero por desgracia, no todos los recursos estarán accesibles por este método. Se puede contactar con algunos de los servidores de Gopher por correo electrónico, llamando a las direcciones:

gopher@pip.shsu.edu
gophermail@ccc.uba.ar
gophermail@cr-df.rnp.br
gophermail@eunet.cz
gopher@ncc.go.jp
gopher@nig.ac.jp

Ahora empecemos a movernos por el mundo del Gopher. Para llegar hasta un Gopher-site, tenemos que mandar un E-mail a alguno de los servidores mencionados, en cuyo encabezamiento, es decir, en el *subject*, pondremos tan sólo la dirección del Gopher-site al que queremos acceder. Por supuesto, en el cuerpo del mensaje no escribiremos nada. He aquí algunas direcciones de Gopher-sites con los que podemos probar este útil servicio:

cwis.usc.edu
gopher.micro.umn.edu
english-server.hss.cmu.edu

Una vez hayamos enviado nuestro mensaje, recibiremos al poco tiempo otro de contestación desde el servidor de Gopher por correo. El cuerpo de este mensaje será un menú como el que se puede apreciar en la imagen. En él podremos modificar diversas opciones de configuración como, por ejemplo, si queremos que los ficheros nos lleguen partidos en partes de un tamaño determinado, o a qué host ("anfitrión" es al que llamamos) queremos que los envíe.

Pero lo que más nos interesa es el menú principal. Desde él podemos empezar a navegar por el site. En el menú aparecen varias líneas numeradas donde en cada una de ellas aprece una breve información referente a un tema. Deberemos señalar con una "X" aquellas que nos interesen, editando el texto. Más tarde, hemos de reenviarlo al servidor de Gopher donde será procesado. Al rato, tendremos de vuelta otro mensaje con un menú distinto, relacionado con el tema escogido al principio. De esta forma, navegaremos desde un tema hasta sus subtemas, de la misma manera que hacemos normalmente desde un directorio hasta sus subdirectorios.

DIRECCIONES CURIOSAS

Seguro que más de una vez has estado navegando por ahí y te has enfrentado con algunas palabras inglesas cuyo significado no conoces y no figuran en tu diccionario. Para salir de este atolladero, puedes recurrir a alguno de los diccionarios *on-line* o a través de correo electrónico que existen actualmente. La dirección de uno de estos diccionarios es:

wsmith@wordsmith.org

Enviando un correo a este lugar, puedes consultar el significado de una palabra (la respuesta será en inglés ...) También dispone de varios servicios más, como thesaurus o acrónimos, también, por correo.

¿Tienes algunas palabrillas que decirle al presidente de los EE.UU.? También la "Casa Blanca" está conectada a Internet y todos los que lo deseen pueden conectar con el presidente de EEUU, pero como es lógico, no se puede garantizar que te responda... Si aun así quieres intentarlo, prueba a enviar un E-mail a la dirección:

president@whitehouse.gov

o también a la dirección:

vice.president@whitehouse.gov

para contactar con el vicepresidente de ese país. Si eres un cinéfilo, estás de suerte. Como ya sabrás, existen numerosas páginas de WWW dedicadas al cine, pero ahora además ya puedes contar con otro servicio más que te proporcionará amplia información sobre el mundo del cine. Simplemente, envía un correo a *movie@ibmpcug.co.uk* con la palabra HELP como *subject* (cabecera del mensaje) y recibirás información más detallada; te explicarán como conseguir toneladas de información sobre actores, directores, películas ...

¿Problemas con las matemáticas? Si no eres un genio haciendo cálculos, no comprendes algún concepto, o simplemente no tienes tiempo para dedicarte a ello, está disponible una dirección de correo en la que podrás consultar cualquier tema relacionado con las matemáticas. Se trata de *dr.math@forum.swarthmore.edu* dirección en la que podrás hablar con el sabio Dr. Math ("Doctor Matemáticas").

Luis Angel Pinazo



Éste es tu espacio, una sección dedicada a tus problemas y consultas que el equipo técnico de Netmani@ intentará solucionar de forma clara y precisa. Escríbenos.

Páginas Web

He leído todas vuestras secciones sobre programación HTML y tengo un par de dudas: ¿Qué editor puedo usar? (editor del DOS, etc.) y ¿cómo hago para después de haber hecho la página para ver cómo queda? ¿y para ponerla en Internet? :-(

Josep Mª Nolla Sans

Editores los que quieras y si no te importa teclear todos los comandos y te los conoces bien, puedes emplear el editor del DOS que nos comentas. Ahora, si estás empezando en esto y te asusta el tener que escribirlo todo, pues te puedes ayudar de los editores que hacen esto un poco más fácil, listas, tablas, tipos de letra... todo viene implementado. Bueno casi todo, casi siempre es necesario que retoques el código manualmente. Después de que termines de editar la página puedes emplear cualquier navegador para ver cómo queda. Si está en el disco, lo harás como fichero y si la tienes puesta en Internet (para lo cual tendrás que comentarle esta posibilidad a tu proveedor), lo harás como URL. :-)

Netscape, Win311 vs Win 95

Tengo dos ordenadores. Uno de ellos no está conectado en Internet y tampoco tiene Windows 95. ¿Porqué este último no me deja usar el Netscape estando off-line? (el primero, si me lo permite). :-(

Asier Garmendia Indacoechea

La respuesta está en que son distintas versiones de Windows. Para el Windows 95 la gestión del winsock.dll es diferente que para las versiones inferiores. Bajo Windows 95 el establecimiento de la conexión PPP, va por debajo del software que emplees para trabajar en la red. A todos los efectos este software creerá que no puede conectarse a donde le digas, porque Windows 95 aceptará todas las peticiones de conexión pero no responderá hasta que esté realmente conectado. En Windows 3.11, no aceptará peticiones hasta que esté conectado, ahi está la diferencia. Uno puede funcionar off-line y el otro no. Para emular una conexión bajo Windows 3.11 se suele utilizar el llamado winsocl.dll nulo, del que ya hemos hablado en esta sección. :-)

Vinculos Dyna

Me tiene intrigado un error que se produce en una aplicación llamada TCPmeter que al intentar ejecutarla me da el error: "Se llama a un vínculo Dyna que no está definido - Aceptar". ¿A qué es debido esto? La curiosidad es grande porque al principio intentaba conectarme a Internet con el software de Irma for Internet desde Windows 3.10 y me pasaba lo mismo. El servicio técnico me instaló Windows 3.11 y ya no tuve más problemas. La otra pregunta es que utilizo el Netscape 2.0 y no puedo cambiar el tipo de fuente, que siempre se me queda en tamaño 8. :-(

Oscar Otero

El primero de tus problemas parece estar relacionado con diferencias en algúna librería, esos vínculos Dyna pueden estar, lo más probable, en el winsoclk.dll, y son los que te permitirían hacer correr esas aplicaciones que nos comentas. Puede que las diferentes versiones de esta librería fuese el problema que solucionaste con el cambio del 3.10 al 3.11. Para tu segunda cuestión ¿has mirado si tienes habilitadas las fuentes true type Si ves que te sigue fallando intenta instalar el Netscape de nuevo. :-)

De todo un poco

Utilizo el Netscape 3.0 Atlas tanto para correo, como News y Ftp. ¿Cómo puedo grabar las imágenes que me mandan en algúnos E-mail en un formáto gráfico conocido? Tengo el mismo problema con las imágenes que se ven en los Newsgroups, ¿cómo puedo grabarlas? ¿Cómo puedo conectarme usando un Ftp identificado usando un Password y un Login? ¿Es posible escribir correo off-line con el Netscape y que cuando me conecte se mande sólo igual que ocurre con el Eudora? :-(

Francisco Zafra (Motril)

Las imágenes que aparecen en los grupos de noticias, no se las que te mandarán por correo, estarán uuencodificadas. En realidad son ficheros en formáto gráfico, pero que han sido tratadas para poderse mover por el mundo de los 7 bits. Grábalas con el Netscape y luego uudecodifícalas. Para la cuestión del Ftp identificado, tan sólo es necesario que tengas una cuenta de usuario en la máquina a la que haces Ftp, accediendo así, con tu login y tu password, a los ficheros de tu propiedad y a los que te dejen acceder normalmente. En cuanto a tu última cuestión, puedes hacer que cada vez que arranques el Netscape, éste te arranque el gestor de correo, pero lo único que hace es recibir el correo (le puedes decir cada cuanto tiempo), pero a la hora de mandar... se lo tienes que decir tú. Saludos a Motril. :-)

Ejecución de CGIs

Me gustaría saber si es posible la ejecución de los CGI sin estar conectados al servidor. :-(

Juan Torres Vargas

El servidor de WWW tiene un directorio especial, en general cgi-bin donde se guardan todos los programas que proporcionan, mediante ejecución, algún filtro o alguna salida en HTML. No es posible la ejecución de estos programas fuera del directorio especificado. :-)

Duda sobre las News.

Mi servidor de Internet sólo me deja ver tres tipos de foros diferentes (¿o es el Netscape?). Me gustaría suscribirme a foros españoles, pero no los encuentro ¿dónde busco? Nota: utilizo Netscape 2.0 para Windows 95. :-(

Madrid

Esos tres grupos que dices que te deja ver pueden ser news.announce.newuser, news.newusers.questions *y* news.answers, *que son los grupos que por defecto muestra el gestor de news del Netscape. Si le pides al Netscape que se registre en algún grupo te dirá que primero tiene que obtener el listado de nombres de grupos que tienes accesibles. Después, listarlos todos con la opción apropiada y registrarte en todos lo que sean de la forma es.* :-)*

Para escribir a esta sección tenéis a vuestra disposición el buzón:
email.netmania@hobbypress.es

BookMarks

NEWSGROUP

Domino *http://domino.lotus.com*
Ceres *http://www.adenet.es/cerestv/*
ProShare *http://www.intel.com/comm-net/proshare*
RTZ Virtual Worlds *http://www.rtzvirtual.es*
Dream Comunicación *http://www.dreamcom.es/*

HOT

Newsworld *http://www.newsworld.cbc.ca/*
CBS Radio *http://www.cbsradio.com*
AudioNet *http://www.audionet.com*
NBC Sports *http://www.majorleaguebaseball.com*
NBC *http://www.nbc.com*
Instant Sports *http://www.instantsports.com*
Microsoft España *http://www.microsoft.com*
Communications Decency Act *http://www.vtw.org/speech/*
Netscape *http://home.netscape.com*
Juno Online *http://www.juno.com*
Olympiad *http://sports.eb.com*
Hotmail *http://www.hotmail.com*

WEBMANÍA

REVIEWS

CINET *http://www.cnet.com*
Shaq World Online *http://www.shaq.com*
CyberCentro *http://www.centrocom.es/*
The Rolling Stones *http://www.stones.com/*
Independence Day *http://www.id4.com*
La Huevera *http://planet.medusa.es/huevera/*

MEGAWEB

Internet 1996 World Exposition *http://park.org*

PUNTO A PUNTO

CineMedia *http://www.gu.edu.au/gwis/cinemedia/CineMedia.home.html*
Broken Arrow *http://www.brokenarrow.com*
Robert de Niro *http://www.compapp.dcu.ie/~c2aosul2/de_niro/*
Antonio Banderas *http://www.rust.net/~kaffeine/index.html*
Antonio Banderas *http://www.amherst.edu/~dlcraft7banderas.html*
Quentin Tarantino *http://www.xs4all.nl/~mrblond/*
CineMedia *http://www.afionline.org/CINEMEDIA/CineMedia.home.html*
Grupo OVNI *http://users.aol.com/iufog/*
Aufora Web *http://ume.med.ucalgary.ca/~watanabe/ufo.html*
El Observador Escéptico *http://www.csicop.org/si/*
Ovnimain *http://www.angelfire.com/free/ovnimain.html*
Costa Rica *http://www.casapres.go.cr/*
The Cocos Island *http://www.geocities.com/TheTropics/3425/*
Olimpiadas NBC *http://www.olympic.nbc.com*
The Tanker's Homepage *http://www.webspace.com/~tanker*
Zoológico de St. Louis *http://www.st-louis.mo.us/st-louis/zoo/*

CARTAS DEL NAVEGANTE

Parques Nacionales de Costa Rica *http://www.nacion.co.cr/netinc/costarica/parques/parquesnac.html*
Embajada de Costa Rica *http://www.nacion.co.cr/netinc/costarica/emb.de.cr.html*
Actualidad de Costa Rica *http://www.nacion.co.cr/home.html*
Colombia *http://www.uniandes.edu.co/Colombia/Turismo/turismo.html*
Universidad de Oviedo *http://www1.uniovi.es/asturias/*
Ministerio de Agricultura *http://www.sederu.es/parques/parquind.html*
Parques Nacionales de Alaska *http://www.gorp.com/gorp/resource/US_National_Park/main.htm#alaska*
Información de Alaska *http://alaskam.com/~ams/htguide/www.html*
Expedición a la Antártida *http://http2.sils.umich.edu/Antarctica/Story.html*
Parques Nacionales de Finlandia *http://www.travel.fi/int/nature.html*
National Park Service de U.S.A. *http://www.nps.gov/*
Parques Nacionales de California *http://agency.resource.ca.gov/ceres/calweb/Natl_Parks.html*

REPORTAJES

VRML: MUNDOS EN 3D

VRML Repository *http://www.embl-heidelberg.de/vrml/examples.html*
VRML Architecture Group *http://vag.vrml.org/*
Planet of the VRML Experts *http://vrml.sgi.com/experts*
Virtual Reality *http://cedar.cic.net/~rtilmann/mm/vrmllink.htm*
Ultimate 3D Links *http://www.portraits.com/web/3d/3df.htm*
The VRML Repository *http://www.sdsc.edu/vrml*
The Edge *http://www.webworlds.com/edge_intro.html*
The Virtual Tour *http://www.umd.umich.edu/~bakatz/virtual.html*

DE LOS LUMIÉRE A INTERNET

Cartelera de Madrid *http://www.esegi.es/cartelera/cine/cartelera.html*
ACEC *http://www.servicom.es/acec*
Cartelera de Méjico *http://www.necesito.com.mx/cine*
Oscars *http://www.oscars.org*
The Envelope Please *http://oscars.guide.com*
En directo *http://www.endirecto.infosel.com.mx/oscars/*
The Internet Movie Database *http://www.imdb.org*
IMDB de Inglaterra *http://uk.imdb.com*
IMDB en USA *http://us.imdb.com*
Cine en Australia *http://ballet.cit.gu.edu.au/Movies*
Cine en Alemania *http://www.leo.org/Movies*
Metro Goldwing Mayer *http://www.mwmua.com*
Columbia/Tristar *http://www.spe.sony.com/Pictures/index.html*
Estudios Universal *http://www.mca.com*
United International Pictures *http://www.uip.com*
Warner Bros *http://www.movies.warnerbros.com*
Walt Disney *http://www.disney.com*
Century Fox *http://www.fox.com*
Paramount Pictures http://www.paramount.com
Misión Imposible *http://www.missionimpossible.com*
Toy Story *http://www.toystory.com*
Toy Story *http://www.disney.com/ToyStroy/?GL=H*
La Isla Negra *http://www.encomix.es/~inegra/IslaNegra.html*
Festival de Cannes *http://www.festivalcannes.fr*
Festival de Cine Internacional de Seattle *http://www.siff.org*
Festival Internacional de Animación en Cadiff *http://www.esmap.com/animation/*
Festival de Música y Cine de Malmo *http://www.kajen,com/~ifmf*
Festival de Cine de Sidney *http://www.oxemail.com.au/~sff*
Festival de Cine en Alfas de Pi *http://www.ctv.es/FESALFAZ*

SEGURIDAD EN INTERNET

CyberCash *http://www.cybercash.com*
First Virtual *http://www.fv.com*
DigiCash *http://www.digicash.com*
EFF *ftp://ftp.eff.org/pub/EFF/mission_statement*
EFF *http://www.eff.org*
CPSR *ftp://cpsr.org/cpsr/cpsr_info*
NIST *ftp://csrc.nist.gov*
NIST *http://csrc.nist.gov*
CERT *ftp://info.cert.org/pub/cert_advisories*
CERT *http://www.cert.org*

PASO A PASO

MICROSOFT INTERNET EXPLORER 3.0

Microsoft *http://www.microsoft.com*
News Internet Explorer **microsoft.public.Internetexplorer Club IE** *http://www.clubie.com*
RSAC *http://www.rsac.org*
PICS *http://www.w3.org/PICS*

TRUCOS

Gopher site *cwis.usc.edu*
Gopher site *gopher.micro.umn.edu*
Gopher site *english-server.hss.cmu.edu*